

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE ADOBE AFTER
EFFECT DALAM PEMBUATAN IKLAN DI TVRI
PEKANBARU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi**



DISUSUN OLEH:

DARMAWAN SYAFRUDDIN
10743000177

**PROGRAM S.1
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2012**

ABSTRAK

“Efektifitas Penggunaan Software Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan Di TVRI Pekanbaru” tujuan judul ini untuk mengetahui apakah software after ini efektif untuk digunakan membuat iklan di TVRI Pekanbaru.

Software after effect ini adalah merupakan software yang berbasis animasi, yang sesuai dengan pembuatan iklan yang lebih imajinatif, after effect ini memiliki banyak feature yang dapat memudahkan editor untuk membuat berbagai macam bentuk benda yang tampak seperti dengan aslinya, plug-in yang ada pada after effect ini pun mudah untuk dipahami oleh penggunanya

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dimana penulis menggambarkan hasil wawancara mendalam dengan pengguna software after effect ini yakni editor TVRI, serta observasi pembuatan iklan yang menggunakan after effect ini. Teori yang digunakan oleh penulis menggunakan teori uses and effect yang kaitan dengan judul yakni efektifitas penggunaan software after effect dalam pembuatan iklan di TVRI pekanbaru

Dalam pembuatan suatu iklan animasi tidaklah semudah yang dibayangkan, ada tahapan proses pembuatan animasi dari pembuatan naskah, hingga pengeditannya, dan menggunakan software after effect ini membuat iklan ini menjadi lebih imajinatif, dengan membuat iklan menjadi sangat enak untuk dilihat. Menggunakan software after effect ini pekerjaan editor menjadi lebih mudah, sehingga pembuatan iklan animasi ini dapat ditekan seminim mungkin, sehingga editor dapat mengerjakan pekerjaan yang lainnya. Ternyata yang mempengaruhi dalam efektifitas software ini tampilan atau feature sangat mempengaruhi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi yang penulis buat ini berjudul: *Efektifitas Penggunaan Software Adobe After effect Dalam pembuatan Iklan di TVRI Pekanbaru*. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah memberikan saran, kritik, maupun dorongan bagi penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Syafruddin Yasit dan Ibunda Darnelly yang tersayang, yang selalu berkorban, berdo'a, dan memberikan dukungan kepada penulis sehingga bisa seperti sekarang ini.
2. Leo Arie Syafruddin, Tegus Setiawan Syafruddin, Akademika Agriayanti Syafruddin semoga keluarga kita selalu dalam perlindungan Allah SWT.
3. Yahya Wilyawati yang telah memberi dukungan dan supportnya.
4. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir Karim, MA sebagai rektor UIN SUSKA Riau yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Amril M, MA sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penelitian dan hal-hal penting lainnya.

6. Bapak Dr. Nurdin Abdul Halim, MA sebagai ketua jurusan Ilmu Komunikasi.
7. Pembimbing I Dr. Nurdin Abdul Halim, MA yang telah menyumbangkan waktu serta pikiran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Bapak Musfialdy, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian dan telah menyumbangkan waktu serta pikiran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pegawai akademik Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi atas segala bantuannya kepada penulis.
10. Kepada keluarga besar karyawan Stasiun TVRI Pekanbaru yang telah membantu dan memberikan informasi serta data yang penulis perlukan selama menulis skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat serta teman-teman Ilmu Komunikasi yang bersama-sama dari tertawa bersama, berkarya bersama, berbagi hal yang baru, Musafa, Danang Sanjaya, dan teman teman yang lainnya.

Pekanbaru, Juni 2012

Penulis

Darmawan Syafruddin

NIM. 10743000177

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
-----------------------------	----------

DAFTAR ISI	iii
-------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR	v
----------------------------	----------

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Penegasan Istilah	3
D. Alasan Pemilihan judul	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kerangka teoritis	8
G. Konsep operasional	15
H. Metodologi Penelitian	16
I. Sistematika Penulisan	18

BAB II GAMBARAN UMUM

A. Sejarah Perusahaan	20
Visi, Misi TVRI Pekanbaru	22
B. Perangkat Operasional	23

BAB III PENYAJIAN DATA

A. Penjelasan	27
B. Efektifitas Software Adobe After Effects Dalam Memproduksi Iklan Di TVRI Pekanbaru	27

BAB IV ANALISA DATA

A. Pejelasan	69
B. Efektifitas Software Adobe After Effects Dalam Proses Pembuatan Iklan di TVRI Pekanbaru.....	69
C. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Efektifitas Penggunaan <i>Software Adobe After Effects</i> terhadap proses pembuatan iklan Di TVRI Pekanbaru.....	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Periklanan adalah komunikasi komersil dan nonpersonal tentang sebuah organisasi dan produk – produknya yang ditransmisikan kesesuatu khalayak target melalui media bersifat massal seperti televisi, radio, koran, majalah, *direct mail* (pengeposan langsung), reklame luar ruang, atau kendaraan umum. (Lee dan Johnson, 2004, 3)

Sekarang ini dunia periklanan terus semakin berkembang sejalan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Tentunya dengan meningkatnya dunia periklanan ini banyak pihak yang menggunakan jasa periklanan ini baik mempromosikan produk – produk unggulan perusahaan maupun mengiklankan layanan masyarakat. Dengan begitu dapat dilihat kepercayaan terhadap dunia periklanan untuk mempromosikan produk–produk.

Tujuan periklanan umumnya mengandung misi komunikasi. Periklanan adalah suati komunikasi massa dan harus dibayar untuk menarik kesadaran, menanamkan informs, mengembangkan sikap, untuk mengharapka adanya suatu tindakan yang menguntungkan pengiklan (kasali,1992, 51)

Sebenarnya semua media bisa menjadi sarana mempromosikan produk-produk tertentu agar menjadi peminat di masyarakat banyak dan menjadi produk yang besar pada masa mendatang. Strategi yang tepat mempromosikan produk pada saat sekarang ini adalah melalui media audio visual atau melalui media elektronik televisi. Karena masyarakat di Indonesia rata – rata mengisi waktu luang dengan menonton televisi. Dengan begitu televisi merupakan hal yang paling ampuh untuk mempromosikan dibandingkan dengan media cetak ataupun radio.

Iklan televisi memiliki karakteristik yaitu benda yang dipromosikan dapat dilihat dan bergerak denganiringi dengan visual efek serta bisa mendengar suara untuk menambah jelas produk yang dipromosikan.

Di Pekanbaru ada beberapa media televisi seperti TVRI, TVRI adalah lembaga penyiaran publik (LPP) milik negara. TVRI singkatan dari Televisi Republik Indonesia yang dimana acaranya lebih mendidik dan tentunya tidak mengambil keuntungan tidak seperti televisi swasta kebanyakan.

Dengan kemajuan teknologi sekarang ini tidak menggunakan sistem kuno dan sekarang menggunakan sistem *digital*. Sekarang ini banyak perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan *software* dan membuat produk yang dapat membantu di bidang periklanan audio visual dan tentunya dapat digunakan banyak orang.

Dalam proses pembuatan iklan menggunakan komputer dan beberapa software pendukung di TVRI seperti produk *Adobe*, dan untuk membantu dalam pasca produksi *adobe after effect* lah yang digunakan dalam pembuatan iklan.

Dengan demikian penulis tertarik meneliti tentang software *Adobe After Affect* dalam produksi iklan di televisi TVRI dan penelitian ini berjudul “**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT DALAM PEMBUATAN IKLAN DI STASIUN TVRI**”

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat oleh penulis sebagai materi penilitan dengan demikian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektivitasan software *adobe after effects* dalam membantu proses produksi iklan di stasiun televisi TVRI ?

C. Penegasan Istilah

Agar lebih memahami unsur – unsur yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang termasu dalam penulisan skripsi ini, sehingga mampu memberikan penjelasan yang lebih baik konkrit terhadap permasalahan yang sedang diteliti dan juga agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul yang penulis teliti, berikut beberapa istilah:

1. Efektivitas

Yang dimaksud efektifitas dalam penilitain ini adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankan. "Efektivitas menunjukan keberhasilan dari segi tercapainya tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran berarti makin tinggi efektifitasnya. (siagian, 2001 ,24)

Sementara itu "efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya sarana dan prasarana dalam jumlah tertntu secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya."(Abdurahman,2003, 92).

Efektifitas yang diukur dalam penelitian ini dalah keefektivitasan software *adobe after effects* dalam membantu produksi iklan televisi stasiun TVRI.

2. Software

Yang dimaksud dengan software dalam penelitian ini adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Pernagkat lunak dapat juga dikatan sebagai 'penterjemah' perintah – perintah yang dijalankan pengguna

komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras.
(www.wikipedia.com)

3. *Adobe After Effects*

Didalam penelitian ini, yang dimaksud dengan *adobe after effects* adalah sebuah produk *software* yang dirilis oleh multimedia terkenal dari *Adobe System Incorporated*, yang merupakan *software* animasi video profesional yang biasa dipakai di layar kaca dan layar lebar untuk efek iklan, efek khusus film, video profile dll. Dengan kata lain *software* ini lebih dekat dengan dunia *broadcast* televisi dan perfilman yang setiap hari disiarkan. (Hendratman, 2009 , xxviii).

4. Televisi

(Suprpto: 2006: 16) sebenarnya kelahiran prinsip – prinsip televisi diawali dengan ditemukannya teleskop oleh Galilei pada tahun 1608 serta ditemukannya *elemen galvanik* pada tahun 1880 yang mungkin membangkitkan aliran listrik yang mengakibatkan cara – cara berkomunikasi jarak jauh semakin dapat dikembangkan. Diantaranya ditemukannya *telegraph* pada tahun 1835 oleh S. Morse yang memungkinkan pengiriman dan perekaman isyarat – isyarat dalam jarak jauh semenjak itu dilakukan penelitian yang mungkin dapat dilakukan

pengiriman dan penerimaan suara manusia dari jarak jauh diantaranya yang berhasil melakukan penelitian itu adalah A.G. Bell pada tahun 1875 yang kemudian terlahir telephone. Lalu disempurnakan oleh Hughes mengganti komponen pemancar dengan apa yang dinamakan *microphone* sehingga getaran udara yang disebabkan suara yang diucapkan seseorang menjadi lebih kecil dan halus dan oleh pihak penerima terdengar lebih keras. Setelah ditemukan telepon, Paul Nipkow 1884 mahasiswa Jerman di Berlin menemukan prinsip gambar kecil yang dibentuk oleh elemen – elemen secara teratur, *scanning device* ini dilakukan dengan menggunakan lingkaran spiral yang diputar secara teratur dan masih secara mekanis belum menggunakan lingkaran listrik. Gerak kasar secara mekanis ini dapat menghasilkan dorongan – dorongan listrik bila kepadanya dikenakan penyinaran yang mengandung *photoelectric cell*. Lingkaran yang berbentuk spiral dan diputar secara teratur lebih disempurnakan dalam bentuk lingkaran Nipkow atau Jantra Nipkow dan istilah ini selanjutnya dikembangkan para ahli sehingga menghasilkan televisi siaran.

Jadi, penulis menyimpulkan dari istilah di atas televisi ini merupakan media elektronik yang dimana kumpulan dari komponen – komponen yang menghasilkan gambar dan suara yang berguna untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas dengan tujuan tertentu.

5. Produksi

Produksi adalah proses pengeluaran hasil; kemampuan untuk menghasilkan sesuatu (Alwi, 2003, 897). Adapun yang dimaksud dengan produksi dalam penelitian ini adalah produksi iklan yang disiarkan oleh Televisi TVRI

6. Iklan

Yang dimaksud dengan iklan dalam penelitian ini adalah sesuatu proses komunikasi yang mempunyai kekuatan penting sebagai alat pemasaran yang membantu menjual produk, memberikan layanan, serta gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam membentuk informasi yang persuasive. (Liliweri, 1992, 20)

D. Alasan Pemilihan Judul

Ada beberapa pertimbangan yang mendasar mengapa penulis memilih judul ini, yaitu :

1. Judul ini sangat menarik dikaji karena penulis berkonstresi pada ilmu broadcasting.
2. Penulis ingin mengetahui dan menganalisa tentang software yang dapat membantu memudahkan membuat iklan,
3. Karena judul ini belum ada yang menggunakannya.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan dari penilitan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana keefektifan *Software Adobe After Effects* dalam proses produksi iklan di stasuin televisi TVRI.
- b. Penulis berharap penelitian ini memiliki manfaat bagi para praktisi broadcaster, minimal para broadcaster lebih mengetahui tentang bidang yang telah menjadi profesi.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teorits hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya fikiran tentang media produksi audio visual terutama mengenai keefektifitasan dalam proses produksi iklan di televisi.
- b. Secara akademis, penelitian ini sanagt berguna untuk menambah wawasan penulis dalam menerapkan dan mengembangkan pengetahuan khusus dibidang broadcasting yang didapat selama dibangku kuliah. Sekaligus menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan ilmu komunikasi.

F. Kerangka Teorits dan konsep Operasional

1. Kerangka Teoritis

- a. Efektifitas

“ Efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input “.

Kesimpulan dari definisi diatas, efektivitas merupakan pengaruh dari suatu kegiatan yang disampaikan oleh suatu media baik perorangan, media cetak, media elektronik, tatap muka dan sebagainya. Biasanya hasil dari efektifitas dapat dilihat setelah adanya reaksi dari komunikasi atau pemirsa, jika sesuatu pesan itu mendapat tanggapan atau dapat merubah komunikasi maka efektifitas tersebut dapat dikatakan mempunyai dampak. Sementara itu “efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.”(Abdurahman, 2003, 92).

Fokus kunci penelitian Teknologi informasi adalah pemahaman yang lebih dari hubungan antara teknologi informasi dan kinerja individual. Agar teknologi informasi mempunyai pengaruh positif terhadap kinerja individual, teknologi tersebut harus dapat digunakan dan harus sesuai dengan tugas yang didukung.

b. Televisi Siaran

Televisi adalah media massa yang berbentuk audio visual yang bertujuan untuk memberi informasi kepada khalayak luas. Informasi dapat berupa informasi audio ataupun informasi audiovisual (citra

bergerak). Di TVRI memiliki merupakan badan informasi yang dimiliki oleh pemerintah dan tentu siaran yang ditayangkan oleh TVRI sesuai dengan etika dan norma – norma yang sudah ditetapkan oleh undang – undang.

Siaran televisi kelihatan lebih kompleks dibandingkan dengan siaran di radio, namun isi dari siarannya sama perbedaan yang jelas tentunya dalam bentuk fisiknya televisi menampilkan gambar dan didukung oleh suara untuk memperjelas siaran agar tidak terjadinya kesalahan persepsi para audiens atau penonton.

1. Siaran Hiburan.
2. Sain/teknologi.
3. Sponsor/Dokumentasi.
4. News.

Diatas merupakan bagian – bagian siaran televisi yang dimana iklan termasuk dalam bagian sponsor.

c. *Adobe After Effects*

Adobe after effects adalah sebuah produk software yang dirilis oleh pembuat software multimedia terkemuka dari *Adobe System incoorated* yang merupakan software animasi video profesional yang biasa dipakai di layar kaca dan layar lebar untuk mengimpor gambar,

mengedit, dan rendering. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Import File

Kata import dapat diartikan dengan sebuah proses memasukan file kesesuatu yang ingin dipindahkan dengan tujuan tertentu. Akan tetapi, bagi para editor istilah impor file secara lebih mengacu pada sebuah proses pengambilan sumber audio atau visual dari sebuah media (pita kaset maupun harddisk). Pada saat mengimpor file kita dapat memasukkan satu atau lebih file yang kita ingin kan atau kita butuhkan dalam lembar kerja kita atau lebih disebut dengan lembar project. Sebelum kita memasukkan file kita seharusnya membuat composition atau lebih dikenal lagi adalah judul utama nama file atau Film yang terdiri dari beberapa potongan adegan. Format file yang dapat dibaca oleh software ini antara lain adalah GIF, JPG, TIFF, AVI, Photoshop (PSD), dan movie (Quicktime). Pada proses ini tidaklah begitu sulit untuk melakukannya namun hanya perlu mengerti format – format yang dapat dibaca oleh software ini. Agar lebih mudah dalam proses selanjutnya sebaiknya kita memisahkan file audio dengan file video dengan menggunakan folder baru di dalam project lembar kerja kita.

2. Editing

Setelah tahap import selesai kita memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap editing. Di dalam proses editing ini kita menggabungkan file – file yang telah diimpor ke dalam project. Pada saat penggabungan kita harus bisa atau mengerti mana file duluan yang dimasukkan. Jika kita asal – asalan mengimport file kedalam *composition* tidak jarang file yang awalnya tampil malah akan tertimpa dengan file yang yang baru saja dimasukan. Kita harus berhati – hati dalam proses ini jika tidak kemungkinan kita akan gagal atau memakan waktu lebih lama karena kita akan mengulang kembali. Dalam memasukkan file kita harus memiliki konsep urutan yang matang sebelum kita memasukkan file agar tidak terjadi kesalahan.

Setelah filenya sudah tersusun rapi kita dapat memulai dengan memasukkan efek atau animasi yang kita inginkan dalam pembuatan iklan, penambahan text dalam pembuatan iklan ini sangat diperlukan agar mendapatkan kejelasan. Didalam kita memasukkan animasi kita bisa melihat timeline yang berguna untuk memulai dan mengakhiri animasi dengan menggunakan *effect control*. komposisi gambar sangatlah berpengaruh dalam berhasil atau tidaknya iklan yang kita buat dan kreatifitasan kita

sangat dibutuhkan agar tidak monoton atau tidak terkesan biasa – biasa saja. Karena proses editing ini merupakan bagus atau tidaknya iklan yang kita buat.

3. Rendering

Rendering merupakan proses terakhir dalam membuat sebuah iklan di *software adobe after effect* ini. Yang dimaksud dengan rendering ini adalah mengubah bentuk format file ke bentuk format file yang kita inginkan akan tetapi sebelum melakukan rendering ini sebaiknya melakukan review terhadap pekerjaan yang telah kita buat sebelumnya, mereview ini berguna untuk melihat hasil keseluruhan total pekerjaan kita dan kita bisa melihat kekurangan dan apa yang mesti diedit kembali. Setelah merasa sudah cukup ataupun sudah sempurna maka kita melakukan rendering ini.

Dalam rendering ada ada banyak format pilihan misalnya AVI, 3GP, Quicktime.

d. Proses Produksi Iklan

Proses produksi iklan adalah proses pengeluaran hasil, kemampuan untuk menghasilkan sesuatu (Alwi, 2003, 897). Yang dimaksud dengan produksi dalam penelitian ini adalah produksi iklan yang

disiarkan oleh televisi TVRI. Yaitu suatu proses dimana kemampuan menghasilkan iklan televisi yang sesuai dengan script atau naskah dalam bentuk audiovisual.

e. Iklan

Iklan merupakan salah satu alat yang paling umum dilakukan perusahaan untuk mengarahkan komunikasi persuasif pada pembeli sasaran dan masyarakat luas (*suspect*). Definisi periklanan menurut Institut Praktisi Periklanan Inggris yang dikutip oleh Jefkins (1996) : Periklanan merupakan pesan pesan penjual yang paling persuasif yang diarahkan kepada calon pembeli yang paling potensial atas produk barang atau jasa tertentu dengan biaya yang semurah mudahnya. Sedangkan menurut Kotler (1987) periklanan adalah semua bentuk presentasi nonpersonal dan promosi ide, barang atau jasa oleh sponsor yang ditunjuk dengan mendapat bayaran.

Iklan dapat pula diartikan sebagai pemberitahuan kepada khalayak / orang ramai mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media massa, seperti surat kabar / koran, majalah dan media elektronik seperti radio, televisi dan internet. Dari pengertian iklan tersebut dapat disimpulkan bahwa iklan dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian dan mendorong atau membujuk

pembaca iklan agar memiliki atau memenuhi permintaan pemasang iklan

2. Konsep Operasional

Guna memudahkan menganalisa terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi, dibutuhkan suatu konsep operasional yang memiliki indikator tertentu untuk dapat dijadikan acuan dalam penelitian adalah : Efektifitas *Software adobe After effect*, Efektifitas *Adobe After Effect* dalam mempermudah mempuatan iklan Televisi di stasiun TVRI Pekanbaru, maka dapat dilihat melalui beberapa indikator.

Pengukuran efektifitas *Adobe after Effect* Dikatan efektif apabila Software ini sebagai perangkat lunak yang membantu dalam pembuatan iklan distasiun TVRI Pekanbaru terdapat beberapa indikator yang mendukung keberhasilan Software ini yakni,

1. kemudahan software untuk dipahami *featurnya*,
2. Animasi mudah dimodifikasi oleh editor,

Software ini lebih efektif digunakan saat pasca produksi yaitu saat digunakan oleh editor dan poin – poin efektif pada after effect digunakan pada saat pembuatan iklan di Stasiun TVRI pekanbaru adalah :

1. Plug-in, Plug-in adalah sebuah atau seperangkat program aplikasi tambahan yang memberikan fitur-fitur atau layanan yang spesifik untuk meningkatkan fungsi dalam penggunaan adobe after effect ini
2. Animasi 3D, animasi 3D adalah menghidupkan gambar, sehingga mengetahui dengan pasti setiap detail karakter anda, mulai dari tampak (depan, belakang, $\frac{3}{4}$ dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal, dll.) lalu pose/ gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut.
3. Effect Animasi, efek animasi adalah efek untuk mengerakkan objek pada suatu gambar atau text.

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan menjelaskan atau menggambarkan kalimat – kalimat yang sesuai dengan teori – teori yang terdapat pada penyajian data.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di stasiun TVRI (Televisi Republik Indonesia) stasiun ini merupakan televisi milik negara yang sudah lama berdiri dibandingkan televisi swasta lainnya yang ada di Indonesia.

2. Subjek Kajian dan Objek Penelitian

Yang menjadi subjek kajian dalam penelitian ini adalah bagian produksi yang melakukan produksi iklan di TVRI, dan yang menjadi Objeknya adalah penggunaan software *Adobe After effect*

3. Sumber Data

a. Data Primer

Yaitu data – data yang diperoleh secara langsung melalui bagian editor di stasiun TVRI.

b. Data Sekunder

Data sekunder didalam penelitian ini adalah literatur yang digunakan sebagai data pendukung.

4. Pupulasi

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua staff bagian editor yang bekerja di TVRI sebanyak 4 orang karena editor ini yang langsung menggunakan software ini.

5. Sampel

Sampelnya di berikan dibagian seluruh staff editor yang ada di TVRI Pekanbaru sebanyak 4 orang

6. Teknik Pengumpulan Data

- a. Wawancara adalah untuk mendapatkan data sesuai dengan penelitian.
- b. Observasi penelitian adalah pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung

kelapangan untuk memperoleh data subjektif yang berkaitan dengan persoalan yang dibahas.

- c. Dokumentasi, ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melengkapi data – data penelitian .

7. Analisa data

Analisa data disini adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, dan menelaah seluruh data yang didapat dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan menjelaskan atau menggaambarkan kalimat – kalimat yang sesuai dengan teori – teori yang terdapat pada penyajian data.

Pendekatan teori yang digunakan adalah uses and effect (penggunaan dan efek) yang dikemukakan oleh severin Windhal (1979) yang merupakan penekanan pada efek komunikasi massa. Paradigma uses merupakan penggunaan jenis dan isi media tertentu dalam situasi dan kondisi tertentu, untuk memenuhi fungsi tertentu, dengan harapan-harapan tertentu oleh khakayak(juwono,79,2009).

H. Sistematika Penulisan

Bentuk penulisan penelitian ini disusun dalam lima bab dengan bentuk sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, penegasan masalah, alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis dan konsep operasional, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan

BAB II: GAMBARAN UMUM

Bab ini meliputi tentang sejarah berdirinya TVRI, VISI dan MISI TVRI, Profil televisi TVRI, Format program, struktur organisasi, program acara TVRI.

BAB III: PENYAJIAN DATA

Pada bab ini penulis menganalisa efektifitas dari software adobe after effects dalam produksi siaran televisi TVRI.

BAB IV: ANALISA DATA

BAB V: PENUTUP

Bab penutup ini yang meliputi tentang kesimpulan dan saran penulis terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. SEJARAH SINGKAT TVRI PEKANBARU

Keberadaan TVRI yang secara resmi lahir pada tanggal 24 agustus 1962. Beberapa kali mengalami perubahan status hukum institusinya sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi pemerintahan. TVRI merupakan media massa elektronik sepenuhnya milik pemerintah republik Indonesia. TVRI mengalami “hembusan” pasang surutnya kebijakan ketika para “penguasa” menginginkan media dengar pandang ini, menjadi bagian penting dari suatu sistem yang perlu dikuasai secara penuh terhadap arus dan distribusi informasi sesuai dengan alur kebijakan pemerintah.

Masuknya TVRI ke Provinsi Riau TVRI ini diresmikan pada tanggal 3 november 1998 oleh Bapak M. Yunus selaku sebagai Menteri Penerangan pada waktu itu, TVRI yang berlokasi di jalan Pramuka No.2 Danau buatan Kecamatan Rumbai Pekanbaru.

TVRI sebagai lembaga penyiaran publik yang mana pembiayaan terbesar dari operasioanlnya berasal dari APBN, dan untuk TVRI daerah seperti TVRI Pekanbaru biaya operasionalnya mengandalkan anggaran dari pendapatan daerah atau APBD. TVRI Pekanbaru mrlakukan siaran selama 4 jam dalam sehari yang diberikan dari TVRI pusat yang berada di Jakarta, yang bermaterikan siaran berita daerah serta berbagai paket acara lokal produksi TVRI Riau sendiri. Jangkauan TVRI Riau melingkupi kota pekanbaru, Bangkinang, Pankalan kerinci, Lipat Kain, Minas, Perawang, dan daerah lainnya dengan radius 60 – 70 km dari kota Pekanbaru.

TVRI Riau telah menyediakan pelayanan bagi pemanfaatan umum program iklan dan lagu daerah yang bermutu dan memadai pemenuhan hidup orang banyak dan TVRI juga turut aktif dalam pengembangan bidang pendidikan serta sumber daya manusia. Produksi siaran TVRI Riau meliputi:

- a. Siaran berita
- b. Siaran langsung
- c. Suaran rekaman
- d. Siaran iklan
- e. Siaran Pelayanan jasa lainnya

Dengan kelima sumber pembiayaan tersebut apabila kesemuanya dapat dijalankan dengan baik maka TVRI Riau sebagai lembaga penyiaran public akan mendapatkan sumber dana yang memadai dalam menjalankan operasional di era otonomi daerah sebagai penyiaran publik local dapat dimanfaatkan oleh pemerintah provinsi sebagai sarana informasi, pendidikan, hiburan, dan sebagai pusat pengembangan seni dan budaya untuk bisa mencapai Riau sebagai pusat pendidikan.

Untuk memenuhi keinginan tersebut diperlukan rencana strategis pengembangan TVRI Riau sebagai lembaga penyiaran publik daerah yang dapat dinikmati oleh masyarakat, maka dari itu dibuatlah semacam strategis yang dibuat TVRI Riau dalam memikat pemirsa.

B. VISI, MISI, DAN TUJUAN TVRI RIAU

Sejak awal berdiri TVRI sebagai televisi penyiaran pertama di Indonesia yang dimulai pada tanggal 19 Agustus 1962 yang diresmikan pada tanggal 24 Agustus 1962 saat sebelum dilakukan siaran Asian Games, telah menerapkan konsep *Archipelago Approach*, karena Indonesia merupakan Negara kepulauan. Konsep ini dipertegas dengan motto “ menjalin persatuan dan kesatuan” sebagai upaya menyatukan Indonesia secara geografis yang sangat luas dan tersebar dari Sabang hingga Marauke. Ternyata dapat dipahami oleh masyarakat luas dengan banyaknya permintaan masyarakat dan pemerintah daerah agar TVRI membuka stasiun daerah supaya selain siaran nasional terdapat juga siaran daerah. TVRI Pekanbaru diresmikan pada tanggal 3 November 1998 oleh Menteri Penerangan RI Bapak M. Yunus.

1. Visi TVRI Riau

Sebagai Televisi daerah, TVRI Riau memiliki visi : member informasi serta hiburan bagi masyarakat, menjalin kerja sama yang baik dengan mitra kerjanya, membentuk lingkungan kerja yang sehat, harmonis dan profesional. Dan juga menjadi media komunikasi bagi kepentingan masyarakat.

2. Misi TVRI Riau

Sementara itu misi yang diemban TVRI Riau adalah : menyediakan layanan bagi pengetahuan umum berupa berita yang bermutu memadai dan mendidik bagi pemenuhan pengetahuan hidup orang banyak serta aktif, melaksanakan dan menunjang pelaksanaan pembangunan.

3. Tujuan TVRI Riau

Keberadaan TVRI Riau bertujuan memberitahukan kepada masyarakat tentang kejadian-kejadian yang berlaku dan berlangsung di Propinsi Riau umumnya dan Pekanbaru khususnya melalui program berita Riau dan program yang lain yang berisikan berita dan informasi.

C. MENGENAL PERANGKAT OPERASIONAL

Secara organisasi keberadaan TVRI sebagaimana diatur dalam peraturan pemerintah, susunan organisasi TVRI adalah sebagai berikut :

1. Kepala Stasiun

TVRI sebagai lembaga penyiaran publik yang mempunyai motto TV publik yang mengakar pada budaya bangsa dipimpin oleh seorang kepala stasiun atau sering disebut Kepsta, dan diLPP TVRI Riau ini sendiri terdiri dari beberapa bagian lainnya :

2. Bagian Pemberitaan

Pada bagian pemberitaan dipimpin oleh seorang kepala seksi pemberitaan yang mana dalam proses kerjanya nanti dibantu oleh beberapa seksi lainnya yang termasuk pada bagian pemberitaan itu sendiri.

3. Bagian Teknik

Bagian teknik dipimpin oleh seorang kepala bagian Teknik, yang mana kepala seksi ini membawahi beberapa orang kepala subseksi diantaranya :

- a. Kepala subseksi teknik.
- b. Kepala subseksi fasilitas transmisi.
- c. Kepala subseksi sarana transmisi.

4. Bagian Program dan Pengembangan Usaha

Pada bagian ini dikepalai oleh seorang kepala seksi program dan pengembangan usaha, yang mana kepala seksi program dan pengembangan usaha ini juga membawahi dua kepala subseksi lagi diantaranya adalah :

- a. Kepala subseksi program
- b. Kepala subseksi pengembangan usaha

5. Bagian Umum dan Sumber Daya Manusia

Bagian umum dan sumber daya manusia dipimpin oleh seorang kepala bagian umum dan sumber daya manusia itu sendiri yang nantinya dibantu oleh beberapa karyawan termasuk dalam bagian ini.

6. Bagian Keuangan

Bagian ini dipimpin oleh seorang kepala subbagian keuangan.

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Penjelasan

Proses pengambilan data yang akan dijabarkan dalam BAB III ini yaitu dengan melakukan survei langsung ke TVRI Pekanbaru, yang dimana merupakan tempat sumber data untuk memenuhi data yang akan dimasukkan dalam Bab III ini, dan akan juga melakukan wawancara terhadap yang berkaitan dengan judul yakni akan melakukan wawancara terhadap bagian editor yang langsung menggunakan software ini sebagai alat produksi mereka. Wawancara ini harus sesuai dengan indikator-indikator yang ada pada konsep operasional agar tidak melenceng dari apa yang telah dirumuskan dari awal.

B. Efektifitas Software Adobe After Effects Dalam Memproduksi Iklan Di TVRI Pekanbaru

a. Pengukuran efektifitas Software adobe after Effects

Beberapa indikator yang akan dilakukan sebagai acuan pertanyaan yakni mengenai tentang tampilan yang ada pada after effect ini karena tampilan ini berguna apakah software ini mudah untuk dimengerti oleh pengguna sehingga dapat memudahkan penggunaannya. Dan beberapa pertanyaan serta jawaban dari narasumber sebagai berikut.

1. Apakah tampilan atau fitur dari after effect ini mudah dimengerti?

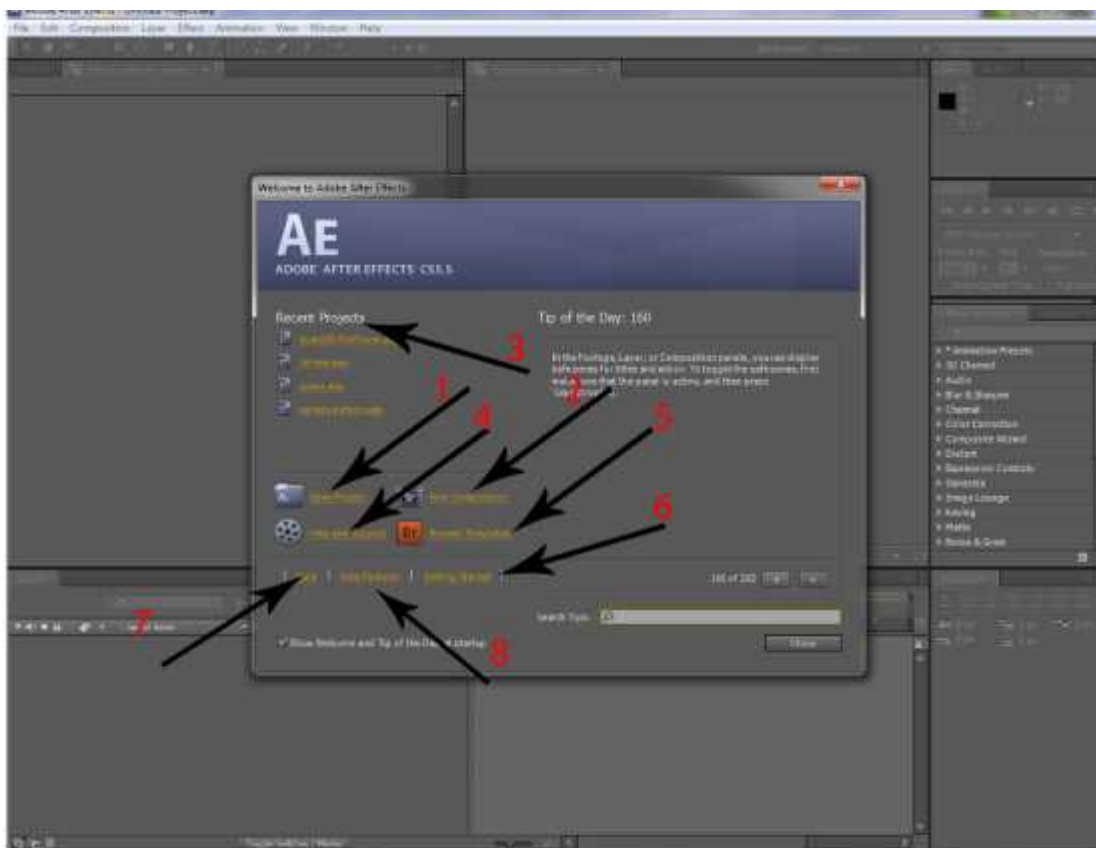
“tampilan after effect ini cukup menarik dengan menampilkan banyak beragam menu dan pilihan sesuai dengan kebutuhan sehingga pada saat mengawali pekerjaan tidak membuat pengguna after effect ini merasa bingung. Menu-menu pilihan yang ditampilkan after effect ini sangat memudahkan sekali”. **(Izri, wawancara tanggal 5 april 2012)**

“dari tampilan yang ada after effect ini cukup menarik, tidak membuat para penggunanya merasa susah untuk mencari menu yang dibutuhkan” (**wide, wawancara tanggal 12 april 2012**)

“dari tampilannya after effect cukup asik mudah dimengerti, tidak membingungkan penggunanya, jadi dapat memudahkan untuk mempercepat pekerjaan. Jika tampilan sudah susah dimengerti bagaimana memulai pekerjaan”(**bayu, wawancara tanggal 12 april 2012**)

“after effect ini cukup mudah untuk dimengerti tampilannya cukup membantu mempermudah pekerjaan membuat animasi”. (**Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012**)

Feature disini dimaksud adalah tampilan pada bentuk awal, lembar kerja hingga penyelesaian sebuah project iklan pada software after effect, pada layar



pembuka
bisa
dilihat
beberapa
pilihan
yang bisa
kita
pilih.

Gambar 1.
Pembuka dari software after Effects

Panah 1 : Open project adalah pilihan untuk mencari lembar kerja yang telah lama kita simpan.

Panah 2 : New Composition adalah pilihan untuk membuat atau mengawali lembar kerja.

Panah 3: Recent Project ini hampir sama dengan panah No 1 hanya saja recent project ini file atau lembar kerja yang baru kita simpan maka tertampil pada menu recent project.

Panah 4 : Help and Support pilihan untuk mencari tahu tentang software after effect.

Panah 5: Browse Template

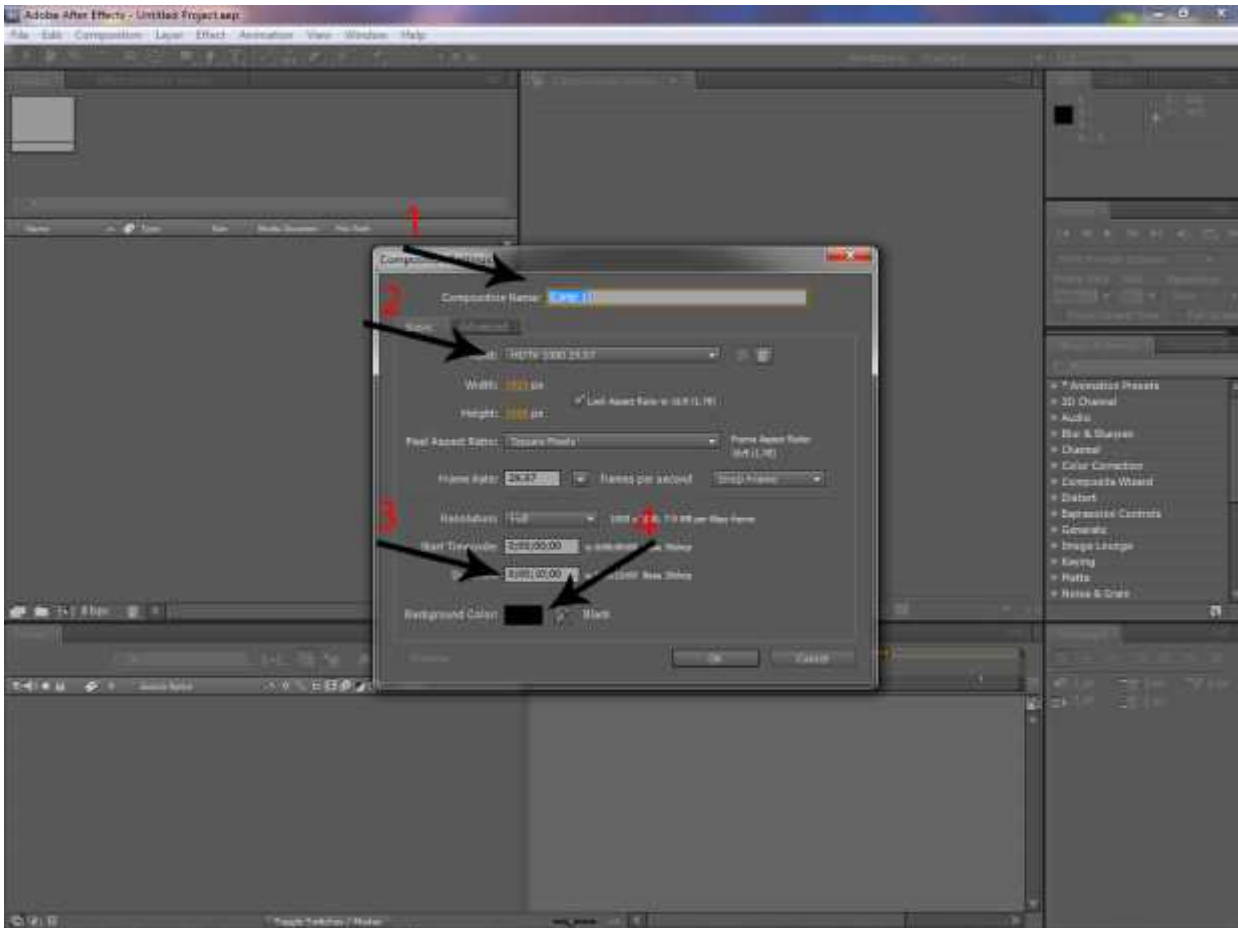
Panah 6 : Getting Started

Panah 7 : Help

Panah 8 :New Feature

Tampilan pembuka tersebut mengawali sebelum memasuki lembar kerja atau juga disebut dengan layer project, dari tampilan awal software adobe after effect ini banyak pilihan yang dapat membantu penggunaannya untuk memulai membuat project baru atau mengembalikan project yang telah disimpan.

Setelah pada layar pembuka maka setelah itu memasuki layar kerja. Sebelum memasuki layar kerja kita ada pilihan pengaturan Composition, composition ini merupakan pengaturan untuk lembar kerja yang ingin kita sesuaikan besaran yang diinginkan.



Gambar 2. Pengaturan Composition

Panah 1 : Untuk membuat nama layar kerja kita

Panah 2 : mengatur ukuran lembar kerja kita, didalam menu ini banyak pilihannya mulai dari resolusi rendah hingga resolusi yang paling besar sesuai dengan kebutuhan dengan lembar kerja kita yang diinginkan

Panah 3 : pengaturan berapa lama durasi lembar kerja kita.

Panah 4 : pilihan pengaturan untuk warna latar belakang pada lembar kerja.

2. Bagaimana dengan Palette atau panel yang ada pada After effect ini apakah mudah untuk digunakan?

“tool-tool yang ada pada after effect ini cukup mudah untuk digunakan karena tool-toolnya mudah ditemukan dan terletak pada bagian luar pada tampilan after effect ini sehingga tidak perlu mencari tool-toolnya”. (Izri, wawancara tanggal 5 april 2012)

“ panel after effect gampang untuk ditemukan misalnya panel untuk mencari effect berada diluar sehingga pada saat ingin menggunakan effect tinggal menekan atau menetik efek yang dibutuhkan”. (wide, wawancara tanggal 12 april 2012)

“ panel yang terdapat pada after effect ini mudah untuk digunakan dan panel yang ada mudah untuk dijangkau dan mudah untuk digunakan”. (bayu, wawancara tanggal 12 april 2012)

“ panel yang ada pada software ini mudah untuk digunakan karena panelnya terdapat pada bagian luar sehingga pengguna software ini tidak perlu pusing mencari tool-tool yang dibutuhkan pada saat pekerjaan membuat animasi atau menggunakan tool yang lainnya seperti view camera, dan lainnya” (Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012)

Pada layar selanjutnya merupakan layer dimana tempat memulai pekerjaan atau disebut dengan layer project, layer project ini dapat kita dapat melihat palette atau panel yang banyak dapat kita lihat pada gambar 3.



Gambar 3.
Layer Kerja
P
ada
layer
kerja
ini
banyak
k
terdapat

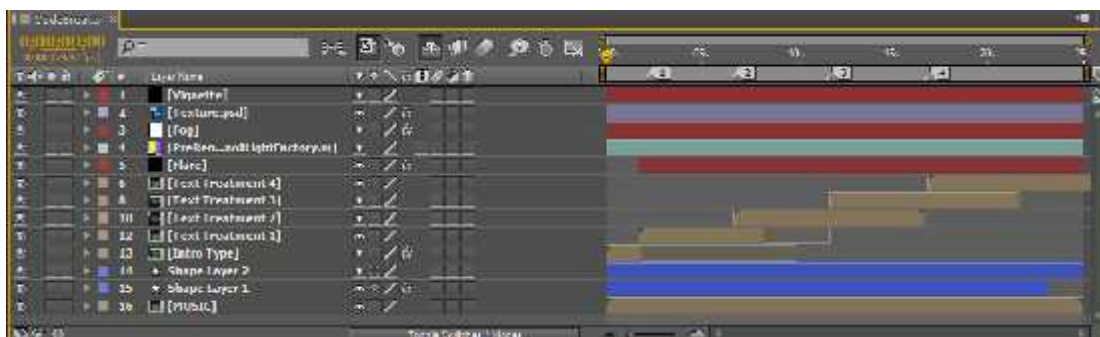
at panel-panel yang berguna untuk membantu memudahkan kerja pada saat mengedit dan membuat iklan animasi, pada layer tersebut terdapat palette time control yang dapat dilihat pada gambar 4 dibawah



Gambar 4. Time Control

Time control ini ini berguna untuk menjalankan file multimedia yang ada pada software after effects, RAM preview sangat tergantung pada jumlah memory computer, jika semakin besar memory maka preview animasinya tidak terputah pada saat mereview.

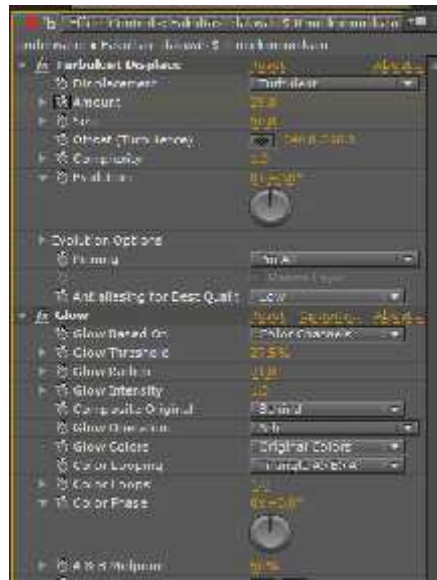
Gambar 5. TimeLine



bekerja untuk mengendalikan timing animasi, disini lah untuk mengatur kapan objek yang mulai / masuk dan selesai atau keluar. Pada timeline ini objek-objek tersusun berdasarkan layer.

T

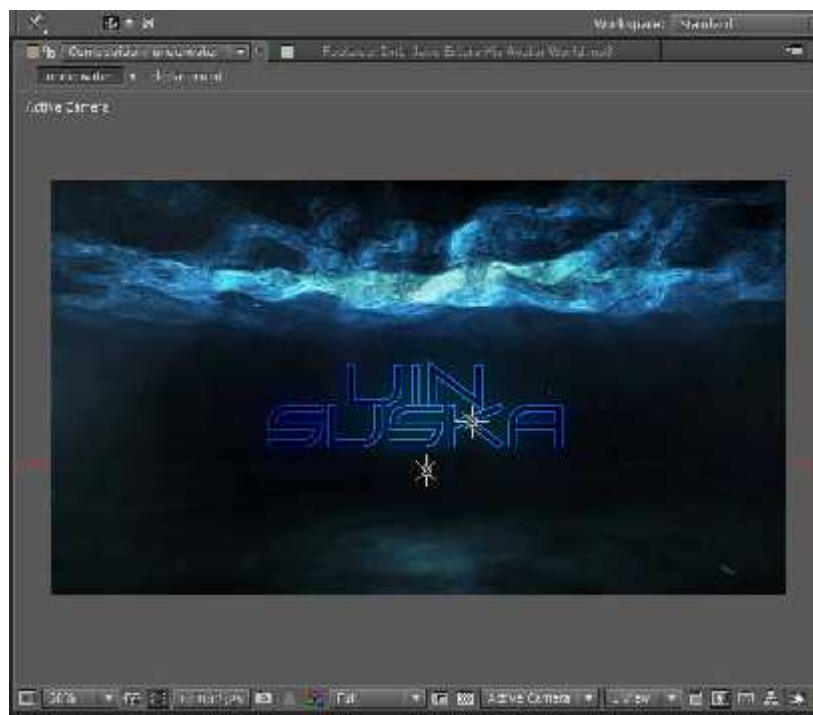
imel
ine
adal
ah



Gambar 6. Effect Controls

Pada gambar diatas berguna untuk mengatur parameter effect, disini akan bisa bereksperimen effect. Hasilnya bisa langsung tampil pada windows preview. Untuk membukanya klik menu effect effect controls atau apda keyboard bisa menekan F3.

Composition view window berguna untuk melihat hasil animasi yang anda buat pada composition view, tampilannya bisa dilihat pada gamabar 7 dibawah.



Gambar 7. Composition View Windows

Dalam composition view ini terdapat element-element lain, seperti *magnification Ratio Pop-Up* yang berguna untuk mengatur besar kecilnya pandangan tanpa merubah besarnya objek. *Title safe area* berguna untuk tampilan agar tampilan tersebut tidak terpotong pada saat ditampilkan di layar televisi.

b. Proses Pembuatan Animasi

Indikator yang kedua mengenai tentang software Adobe After effect ini yakni mengenai apakah Software ini mudah untuk diedit atau dirubah kembali oleh penggunanya sehingga software ini bisa dibilang efektif untuk penggunaan pembuatan iklan. Dan beberapa pertanyaan tentang software ini mengenai kemudahan untuk modifikasi.

3. Bagaimana proses pembuatan animasi pada after effect?

“proses pembuatan animasi seperti biasa sama dengan proses yang lainnya yang memerlukan naskah dan skrip, jika tidak ada skrip maka tidak tau dasar apa yang akan dibuat, animasi seperti apa, dan mempersiapkan efek animasi dan kebutuhan yang lainnya untuk mendukung terbuatnya animasi yang diinginkan.” **(Izri, wawancara 5 april 2012)**

“ pembuatan animasi ini menurut abang yang pertama naskah dan storyboard, lalu dalam persiapan efek yang diperlukan dalam pembuatan animasi yang diinginkan. Jika telah selesai dengan hal tadi maka kita siapkan video tambaha atau disebut *extension* dan lalu kita mengguankan after effect ini untuk mengeksekusi produksi animasinya” **(wide, wawancara tanggal 12 april 2012)**

“ animasi yang dperlukan adalah naskah dan storyboard serta efek yang ingin digunakan, persiapan selanjutnya yaitu memasukkan hal-hal apa saja kedalam software after effect”. **(bayu, wawancara tanggal 12 april 2012)**

“ saat memulai pembuatan animasi sangat diperlukannya naskah dan storyboard karena itu merupakan hal yang sangat penting jika tidak ada maka para pembuat tidak akan tahu seperti apa animasi yang akan dibikin”. (**Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012**)

Sebelum membuat animasi ada beberapa tahapan yang harus dilalui agar tidak terjadinya kesalahan dan tentunya dapat menghasilkan iklan yang memuaskan dari persiapan yang matang, hal-hal yang harus dipersiapkan :

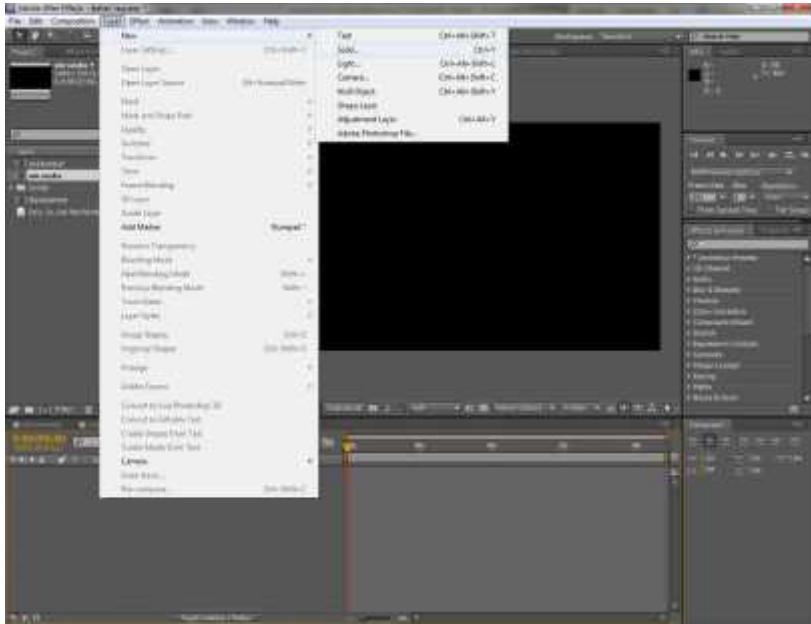
1. Naskah / Script
2. Effect yang ingin digunakan,
3. Mengumpulkan gambar-gambar yang dibutuhkan saat pembuatan animasi karena iklan ini berbentuk visual.

Setelah mempersiapkan semua hal yang diatas maka sudah bisa langsung mengerkalan atau membuat animasi yang dibutuhkan.

a. Proses pembuatan animasi menggunakan Adobe after effects

1. Sama pada gambar 2 diatas, pada animasi ini menggunakan format HDV (- *high Devenetion Video*) yaitu video yang berkualitas atau beresolusi tinggi, dan jangka waktu atau durasinya dibuat menjadi 22 detik. Warna latar belakang diatur menjadi warna standar yakni hitam. Maka teampilannya akan sama seperti pada gambar 3.
2. Membuat layer solid layer solid ini berguna untuk bisa afek langsung digunakan, jika belum membuat layer solid efek tidak bisa digunakan. Pilih menu Layer New Solid, contoh gambar ada pada gamabar 8, setelah itu keluar pengaturan layer solid seperti pada gamabar 9 dibawah. Ukuran layer solid disamakan dengan ukuran layer kerja dengan cara menekan *Make Comp Size* pada pengaturan solid. Nama solidnya buat latar belakang, kamudian

CTRL + D maka terbentuk dua layer solid,

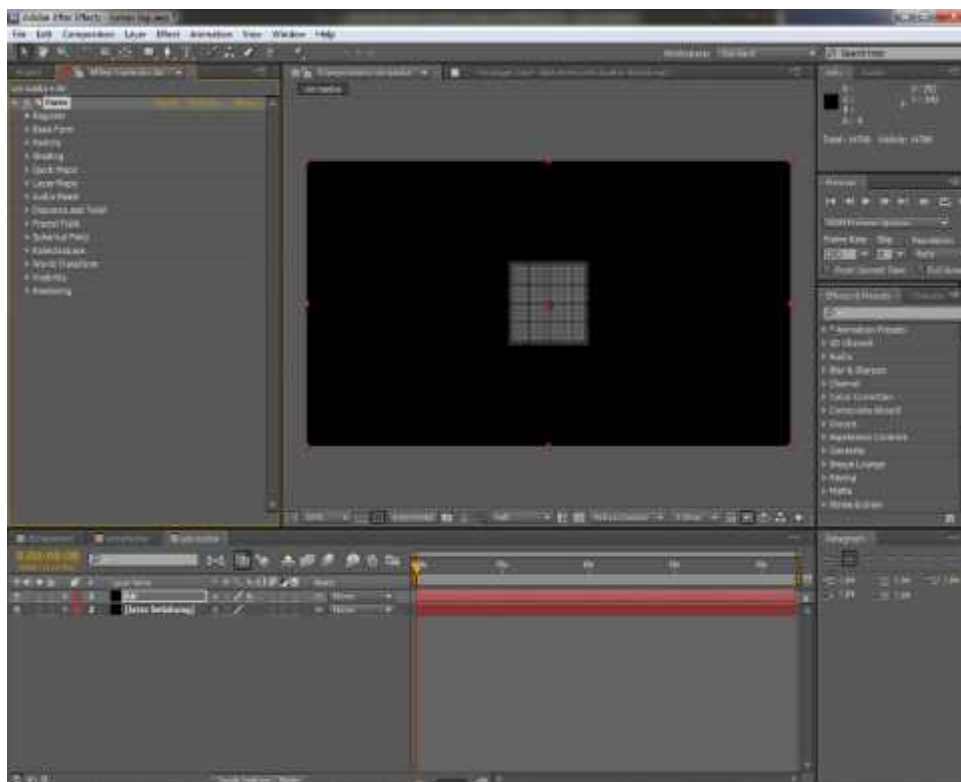


Gambar 8. Layer Solid



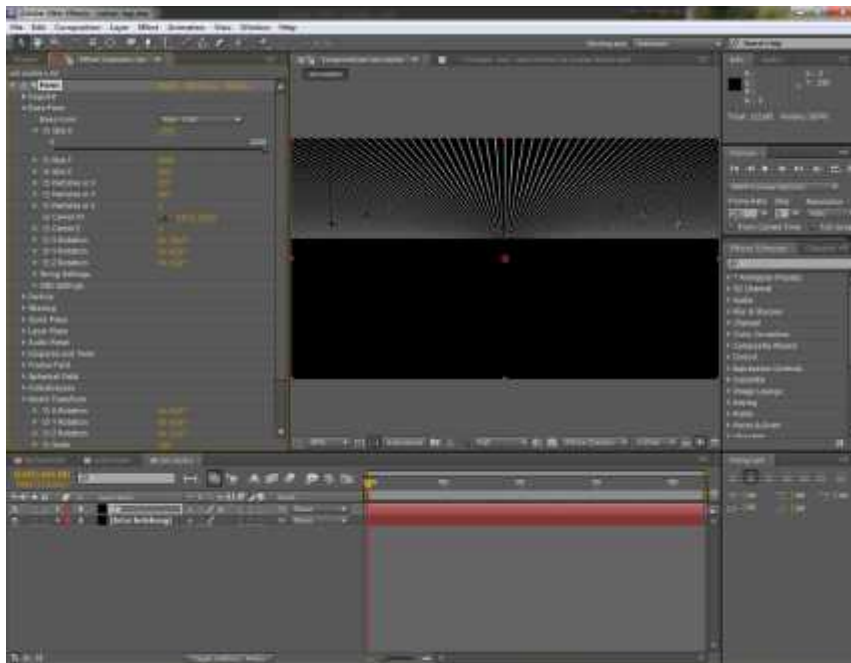
Gambar 9. Pengaturan Solid

3. Selanjutnya memasukkan plug-in yang sesuai dengan kebutuhan, disini menggunakan plug-in *form*, plug-in terdapat pada effect trapcode Form, plug-in bukan bawaan dari after effect melainkan harus membeli terlebih dahulu.



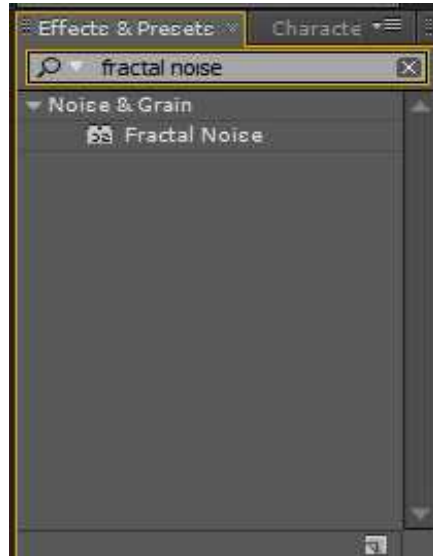
Gambar 10. Plug-in Form

Kemudian atur pengaturan formnya pada palette effect control, pada effect control buka menu base form atur *Particle in z* menjadi 1, lalu pada X rotation ubah menjadi -90 untuk mebuat palugin form ini menjadi mendatar. Pada Size x geser ke arah kanan hingga membentuk garis lurus membelah layer, dan pada size y ubah menjadi 2500, buka pilihan *World Transform* ubah pengaturan y offset hingga pada tampilan menutupi sepertiga layer solid, dan pada particle in y pada base form ubah menjadi 350 agar supaya particle didalam solid ini tampak penuh tidak jarang-jarang. Lihat gambar 11 dibawah.



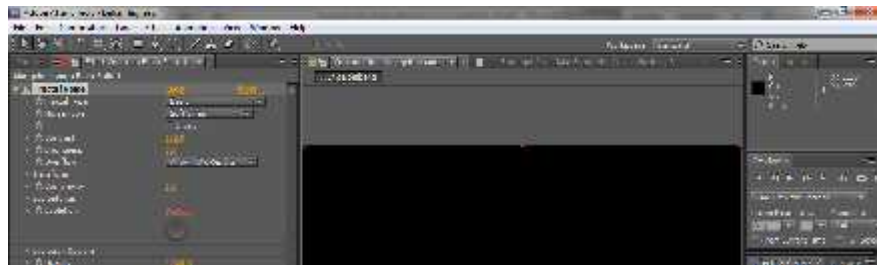
Gambar 11. Pengaturan Form

Untuk membuat gelombangnya lebih nyata, buat layer baru dengan klik composition New composition, beri nama dengan Alur gelombang klik ok, buat kembali layer solid baru pada pada layer composition alur gelombang, pada palette disebalah kanan layer preview menu effect dan present ketik pada menu search fractal noise, lihat gambar 12.



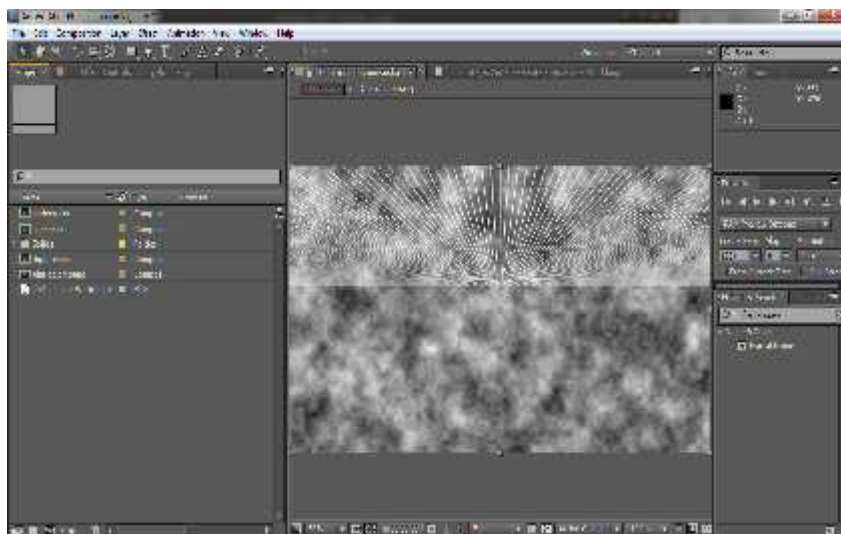
Gambar 12. Effects & Presents

Geser efek tersebut ke arah layer solid sampai pada layar preview berbentuk efek hitam dan putih berkabut tidak beraturan. Pada menu efek control fractal noise terdapat pengaturan evolution, evolution ini berguna untuk menggerakkan efek fractal noise ini, di pengaturan evolution terdapat gambar stopwatch kecil yang berguna untuk sebagai titik koordinat memulai atau mengakhiri animasi, tekan ALT pada keyboard tahan klik stopwatch maka akan muncul seperti tanda panah pada gambar 13 dibawah, pada kolom tersebut ketik “time*100”



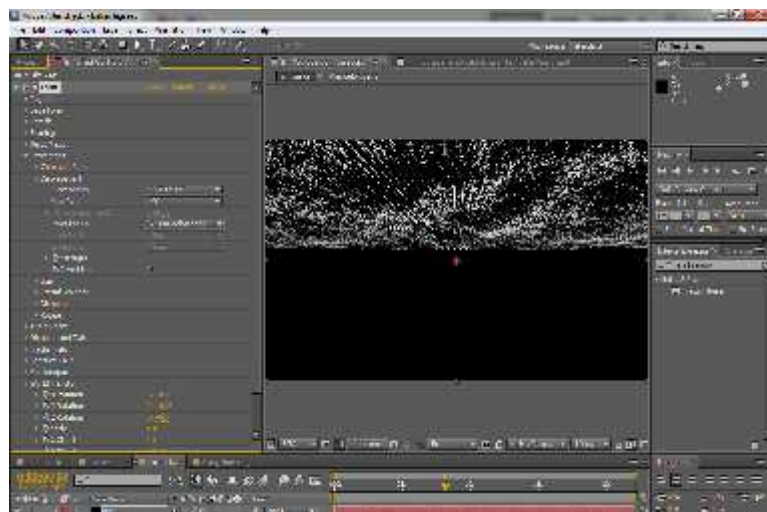
Gambar 13. Offset Turbulence

Setelah itu atur kembali pada control effects pada menu transform, didalam menu tersebut terdapat pengaturan offset turbulence, pada menu timeline geser hingga kedetik 0' tekan stopwatch pada offset turbulence, dan kembali pada menu timeline geser ke akhir detik dan ubah angka pada menu offset turbulence menjadi 3500 dengan otomatis pada timeline akan terkoordinat sendiri, jika sudah selesai kembali ke bagian layer project geser composition alur gelombang kedalam composition uin suska letak ditengah antara air dan latar belakang seperti pada gambar 14 dibawah.



Gambar 14.

Pada timeline terdapat icon mata, ceklist icon mata pada composition alur gelombang, maka pada layer preview tampilan alur gelombang akan hilang, hanya ada tinggal preview dari solid air dan latar belakang. Setelah itu kembali klik solid air buka effect control disebelah kanan layer project, disana terdapat banyak pengaturan, buka menu layer map didalam layer map ubah pengaturan Displacement, ubah pengaturan layer XYZ yang mulanya non ubang menjadi alur gelombang, dan pada map over ubah menjadi XY hasilnya akan seperti pada gambar 15. Untuk melihat hasil sementara pada pergerakan animasi tadi tekan spacebar pada keyboard maka pergerakan gelombang akan terlihat.



Gambar 15.

Agar terlihatnya pada gelombang air ditambahkan efek lain yang dapat menunjang terlihat lebih nyata, pada menu palatte ketik dibagian searchingnya vector blur, vector blur ini berguna untuk membuat efek partikel pada solid air terlihat menyatu namun terlebih dahulu megatur pengaturan pada vector blur. Ubah nilai pada pengaturan Amount menjadi 50 dan mengubah typenya menjadi Perpendicular. Pada ridge smoothness diubah menjadi 0 agar titik pertikelnya tidak terlihat lagi, pengaturan selanjutnya pada Map Softness diubah menjadi 20, lihat gambar 16 perubahan yang tampak setelah beberapa pengaturan diubah.



Gambar 16. Perpendicular

Pada gambar diatas dapat dilihat perubahan visual berbeda dengan tampilan pada gambar 15 sebelumnya yang terlihat masih kasar dan partikel-partikelnya tidak terlihat lagi. Pengaturan selanjutnya memasuki pewarnaan bentuk gelombang air. Seleksi solid air pada pengaturan efek control ubah pengaturan pada efek form Particle color, pada pilihan ini ubah menjadi warna seperti warna laut agar terlihat lebih nyata ketika dilihat oleh mata, pada pengatur warna keluar kolom yang dapat digeser dari warna merah ke hijau maupun sebaliknya,



Gambar 17. Color Form

Atur warna menjadi warna biru laut agar terlihat tampak nyata bahwa seolah-olah memang berada dibawah air laut. Di daerah laut terdapat cahaya matahari yang masuk dari permukaan kedasar laut, maka dperlukan lagi beberapa efek yang sangat dibutuhkan yakni efek shine, shine ini efek berguna untuk menampilkan bahwa cahaya matahari masuk langsung dari permukaan ke dasar laut. Klik menu efek trapcode shine. Akan terlihat seperdi pada gambar 18 dibawah.



Gambar 18. Plug-in Shine

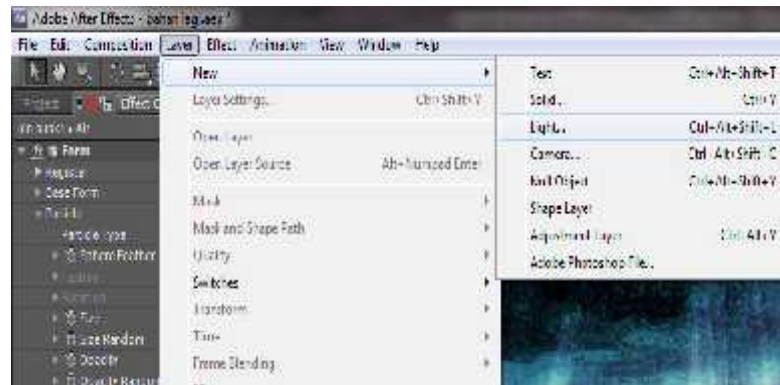
Buka pengaturan plug-in shine pada panel efek control, disitu terdapat banyak pengaturan. Ubah pengaturan source poin menjadi 640,-670 dan pengaturan kemudian ubah pengaturan transfer mode yang awalnya none menjadi add, selanjutnya ubah pewarnaan pencahayaan plug-in shine ini

menjadi warna seperti cahaya yang memantulkan warna biru laut pada pengaturan colorize, midtones, shadows, dan highlight, kemudian atur boost light yang berguna untuk mencerahkan dan mempertajam warna cahaya yang masuk.



Gambar 19. Layer Light

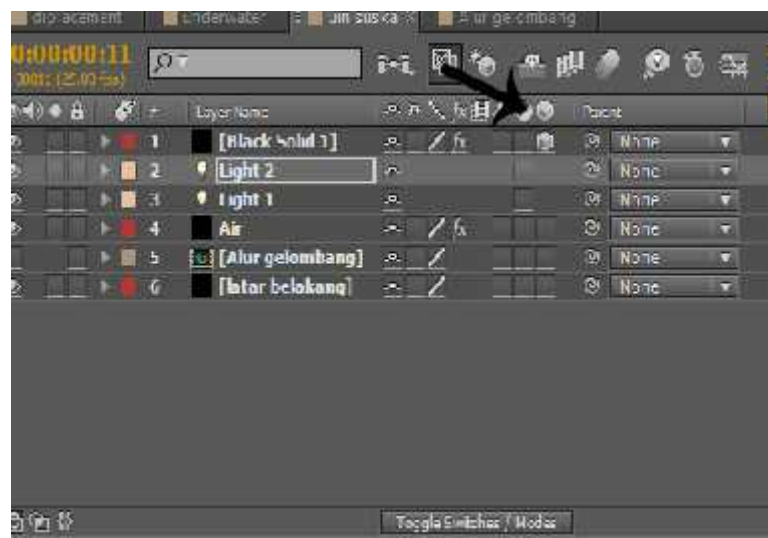
Penambahan cahaya untuk membuat cahaya pada bagian dalam air dengan menggunakan layer light.



Gambar 20 Layer Light

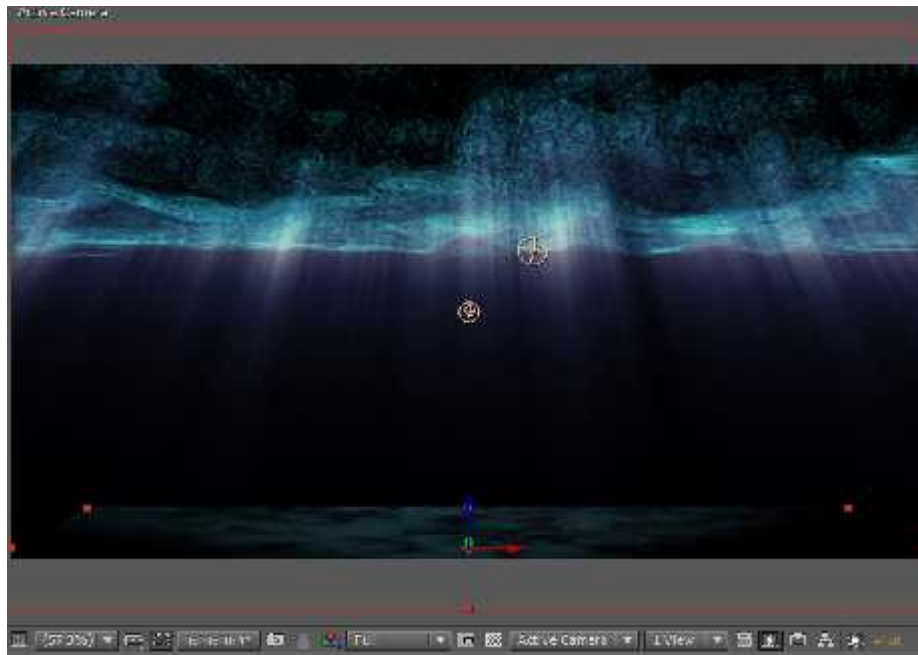
Duplicat layer light menjadi dua dengan menekan CTRL+D pada keyboard, dan layer light 1 atur keposisi kearah atas dan layer light 2 tarik posisi kearah bawah, hingga pencahayaan pada area bawah air mendapat pencahayaan yang cukup karena latarbelakang berwarna hitam,

Untuk membuat dasar laut menggunakan afek yang telah ada sebelumnya, buka composition alur gelombang pada layer solidnya tekan CTRL+C untuk mengkopi layer, buka kembali composition UIN SUSKA, klik pada timelinenya tekan pada keyboard CTRL+V, maka tampilan noise akan menutupi preview composition UIN SUSKA. Pada Timeline aktifkan layer noise dan tekan pada menu atas timeline 3D, lihat panah pada gambar 21



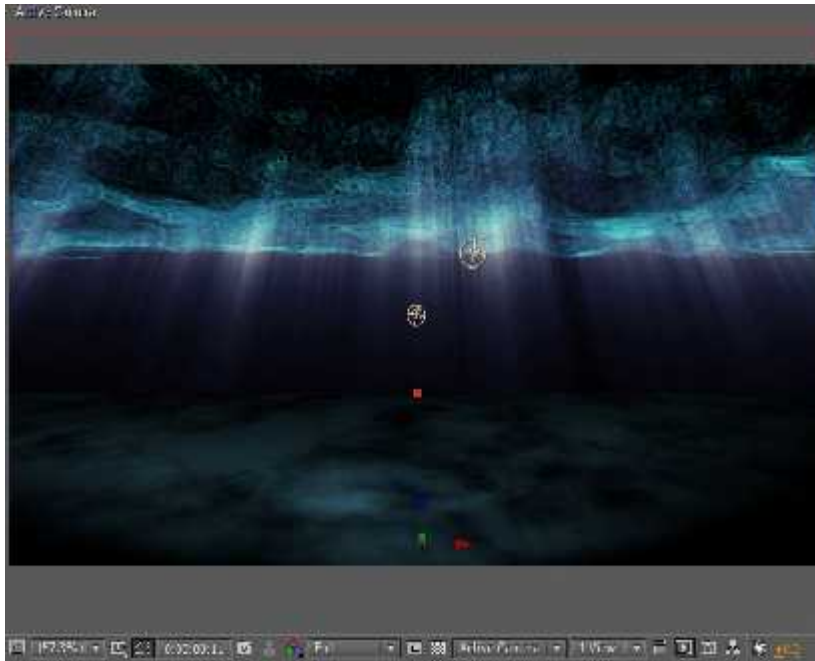
Gambar 21. 3D

Pada layer black solid 1 aktifkan dan pada keyboard tekan R untuk memunculkan pengaturan Rotation, pada pengaturan rotation ubang pengaturan X rotation menjadi 0x-90.0 maka tampilan menjadi tidak terlihat, aktifkan kembali layer black solid 1 pada layer preview terlihat panah 2 sisi merah dan berwarna biru, tarik kebawah apanah berwarna biru hingga noise tadi menutupi dasar laut.



Gambar 22. Preview

Akan terlihat seperti gambar yang diambil dari dasar laut. Namun ini belum tampak nyata, aktifkan kembali layer black solid tadi, buka

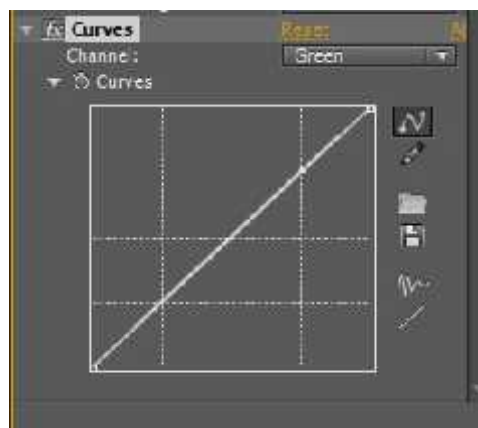


pengaturan scale untuk memperbesar serta memperlebar ukuran black solid tadi agar terlihat nyata bahwa animasi tersebut berada dalam laut yang luas, sebelum diatur ceklist *constrain proportion* agar ketika diperpanjang bagian lebar tidak mengikuti menjadi besar, ubah menjadi lebih lebar dan menutupi hingga tidak terlihat ujung dari layer tersebut, tampilannya akan seperti pada gambar 23. Yang terlihat lebih nyata dibandingkan dengan sebelumnya yang masih terlihat ujung layer.

Gambar 23. Dasar Laut

Atur kecerahan kegelapan pada layer dasar laut, dengan menggunakan pengaturan *curve* pada pilihan efek *color correction curve*,

atur warna dari mulai RGB (Red, Green, Blue), dengan mengatur tingkat kecerahan dasar laut.



Gambar 24. Curve

Pada Menu Channel ubah sesuai dengan kebutuhan, dan pada curve beri titik pada garis dan geser hingga kecerahan visualnya tampak dengan jelas. Untuk memperjelas bahwa seolah pengambilan benar-benar berada didasar laut gunakan plug-in lain yang ada, dan kini plug-in yang dibutuhkan adalah plug-in *trapcode particular* untuk membuat gelembung-gelembung air pada dasar laut. Pertama buat kembali layer solid, beri nama gelembung untuk agar mudah diingat. Tampilan kembali hitam setelah pemberian layer solid tadi. Buka menu efek *trapcode particular*, dan layar hitam tadi berubah menjadi titik-titik putih yang berserakan, terlihat seperti pada gambar 25.

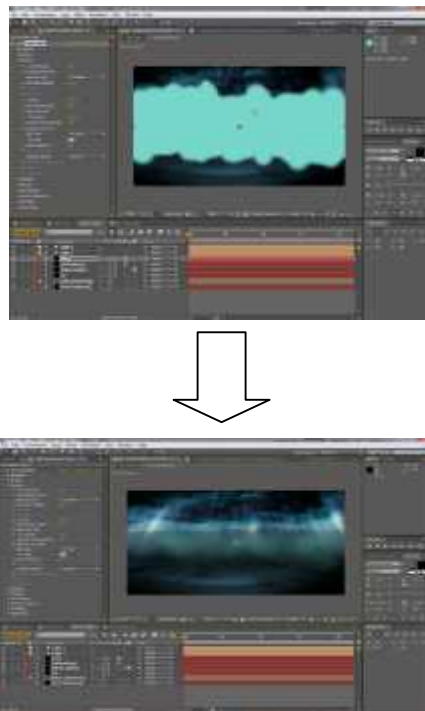


Gambar 25. Particular

Buka menu Emitter pada efek control ubah menjadi angka yang lebih kecil namun usahakan particular masih tampak banyak pada layer preview. *Emitter Type* ubah menjadi *Box* dan pada layar terlihat jumlah partikelnya berserakan tidak tentu. Pada *position Z* atur sampai terlihat jauh dari pandangan kamera atau beri poin kurang lebih 3400, poles particular ini pada *emitter size x* dan pada *emitter size z* dan para *emission extra* ubah menjadi 100 poin.

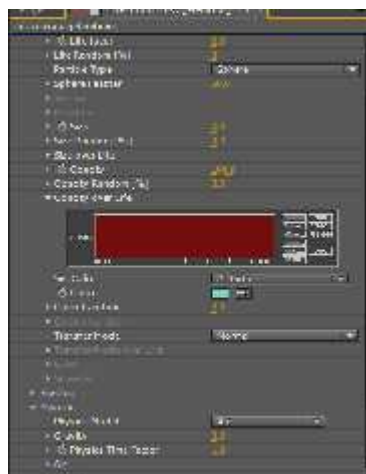
Agar terlihat partikel ini berjalan atur kembali pada pengaturan efek kontrol pada layer gelembung tadi, buka pengaturan *Physic* buka kembali pengaturan *Air* terlihat pengaturan *Wind z* ubah menjadi -2300, tekan *spacebar* untuk melihat pergerakan partikel tadi yang udah diubah pengaturannya, terlihat jelas partikel tersebut berjalan menuju layar *video*. Selanjutnya ubah warna partikel menjadi warna yang lebih terang seperti warna biru muda, ubah juga pada bagian *turbulence field*, layer partikel geser

kebawah *Light 2* agar efek cahaya berimbas pada layer partikel. Gandakan layer partikel dengan menekan menu pada keyboard CTRL+D, pada layer ganda pertama ubah nama menjadi asap, asap ini berguna pada animasi untuk membuat efek bayangan pada dasar laut. Ubah tipe partikel pada layer asap menjadi *cloudlet*, ukuran partikel diubah menjadi 300 poin dan pada *opacity* diubah menjadi 0.8 poin,



Gambar 26. Animasi kabut

Dalam menu efek kontrol partikel ada pengaturan *opacity over life*,



Gambar 27. *Opacity overlife*

Ubah pengaturan tersebut untuk dapat menghasilkan animasi yang lebih halus, dan ulangi pada layer asap. Opacity overlife ini berguna untuk menghaluskan pergerakan pada saat menghilang diujung animasi. Berikan layers selajutnya pada composition namun bukan solid berikan layer *adjustment layers* atau pada keyboard CTRL+ALT+Y, layer ini berguna untuk memberikan efek namun beda dengan solid, layer ini transparan sedangkan solid berntuk warna gelap. Ubah nama layer ini menjadi curve karena akan diberikan efek curve, curve ini berguna untuk menerangkan atau untuk menggelapkan animasi yang telah dibuat.

Tahap akhir dalam animasi ini yakni pemberian tulisan atau text pada leyer animasi. Tanpa text animasi ini tidak akan menyampaikan pesan kepada khalayak ramai karena iklan berguna untuk menyampaikan pesan. Pada layer

New Text pada layer preview muncul kursor teks, buat tulisan yang diinginkan, dan penulis membuat tulisan pada teks pertamana “UIN SUSKA”, ubah bentuk tulisan UIN SUSKA pada *palette character*



Gambar 28. *Palette Character*

Kembali pada timeline, dilayer teks aktifkan menu 3D dengan mengklik gambar kotak kubus, pada layer teks tekan pada keyboard huruf P untuk mengeluarkan menu pengaturan Position, pada pengaturan ini ubah angka pada kolom ketiga menjadi 2000 agar teks ini tampak jauh, aktifkan logo stopwatch, agar teks ini memiliki animasi Fade in, geser garis timeline ke beberapa detik sesudahnya, ubah kembali kolom ketiga kembali menjadi nol, untuk mengubah teks seperti keawal kembali, dan aktifkan efek motion pada timeline, agar pergerakan animasi teks ini tidak patah-patah. Berikan efek kepada teks ini yakni efek turbulence displace, yang seolah teks ini berjalan seperti gelombang air yang bergerak. Pada gambar 29.



Gambar 29. *turbulence displace*

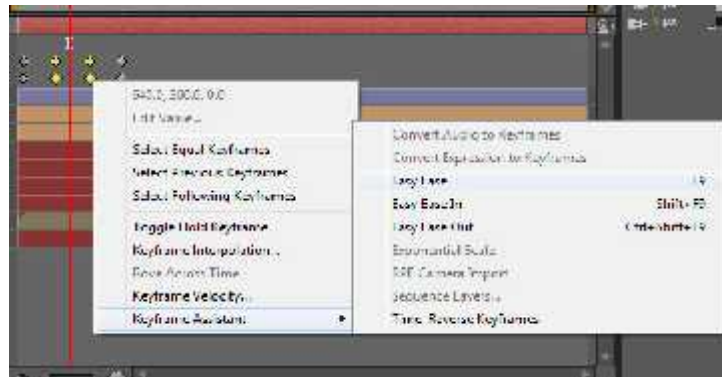
Pada settingan *turbulence displace* ubang pengaturan *amount* dan pengaturan *size*, jika *amount* geser kesebelah kanan akan mendapatkan perubahan pada teks, teks akan tidak beraturan akan mengkadi seperti gelombang. Kembalikan keawal detik untuk mengaktifkan stopwatch animasi *turbulence displace*. pada



timeline keluarkan seluruh pengaturan stopwatch dengan menekan pada keyboard huruf U, maka tampilah seluruh key stopwatch yang telah diatur sebelumnya. Pada detik selanjutnya untuk *turbulence displace* ubah amountnya menjadi angka nol. Lihat pada gambar 30.

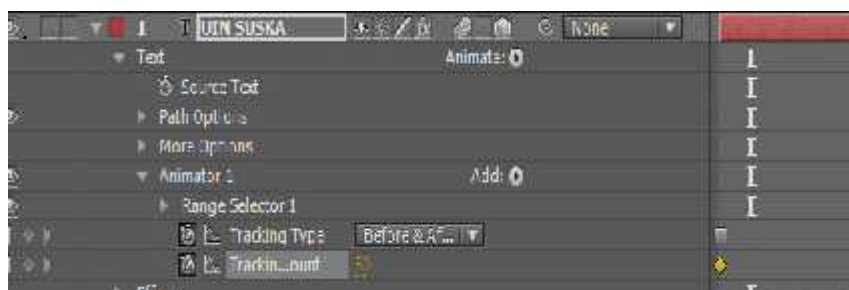
Gambar 30. Stopwatch *turbulacne displace*

Untuk detik selanjutnya copykan stopwatch pada detik ke dua pada detik ketiga yang kita inginkan dan untuk detik yang ke empat ubah settingan position menjadi minus agar menghilang ke arah monitor. Aktifkan *motion blur* pada panel *timeline*, untuk membuat animasi berjalan dengan halus pada stopwatch detik ke dua dan ketiga kita seleksi hingga berwarna kuning, lihat pada gambar 31 dibawah



Gambar 31. Keyframe assistant

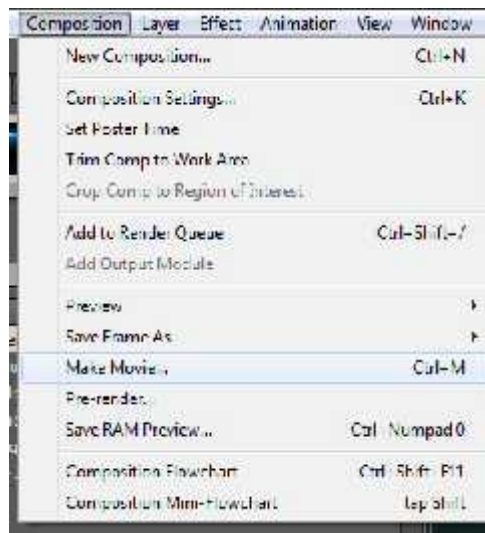
Atau pada keyboard bisa menggunakan F9 untuk lebih mudahnya. Untuk membuat awal tidak terlihat maka eaut kembali kedetik paling awal pada timeline, pada timeline teks tekan huruf O pada keyboard, maka muncul opacity, kita atur menjadi 0 pada detik paling awal dan aktifkan stopwatch opacitnya, dan pada detik selanjutnya sama dengan detik pada timeline turbulacne displace, kita atur menjadi 100% agar gambar teks menjadi tampak jelas. Berikan efek glow pada layer teks ini agar mempercantik tampilan teks ini, tabahkan animasi track seprti pada gambar 32 dibawah



Gambar 32. Tracking animasi

Telah selesai dalam tahapan proses pembuatan animasi, kini saatnya dalam proses penyumimpanan dalam bentuk media movie, seperti AVi, MP4, 3GP, atau dalam bentuk media gambar seperti JPEG, TIF, dan lain-lainnya.

Pada menu composition disana terdapat banyak pilihan menu, untuk hasil akhir pilih menu *make movie* seperti pada gambar 33 dibawah

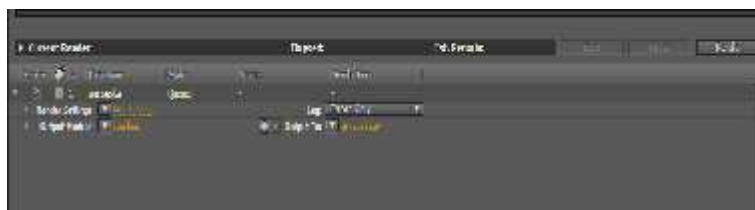


Gambar 33. Make

Movie

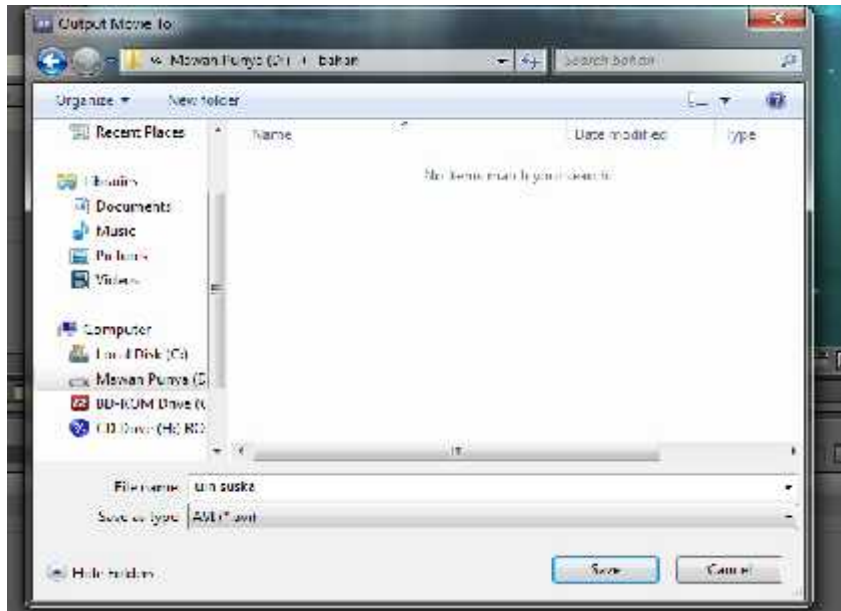
Atau pada keyboard bisa menekan CTRL+M sebagai menu cepat pada pilihan.

Setelah itu maka akan muncul menu pilihan seperti pada gambar 34 dibawah.



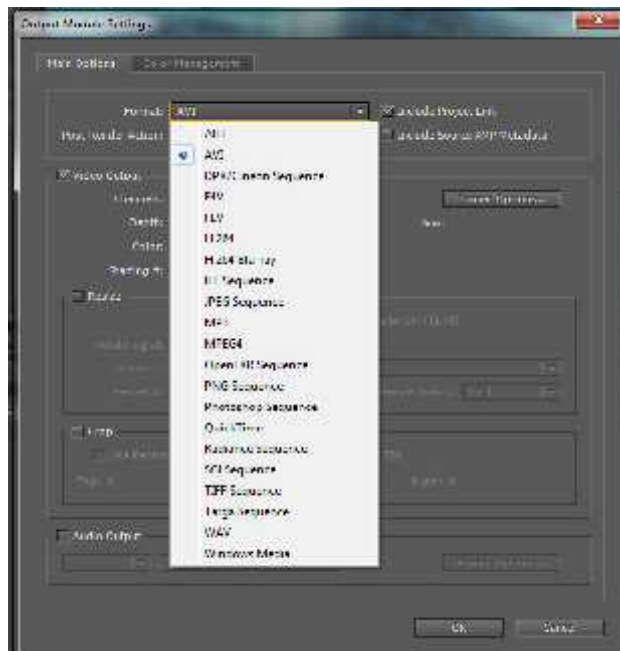
Gambar 34. *Rander*

Rendering ini adalah Rendering merupakan sebuah proses untuk menghasilkan sebuah citra 2D dari data 3D. Proses ini bertujuan untuk memberikan visualisasi pada user mengenai data 3D tersebut melalui monitor atau pencetak yang hanya dapat menampilkan data 2D, pada menu pilihan terdapat output.



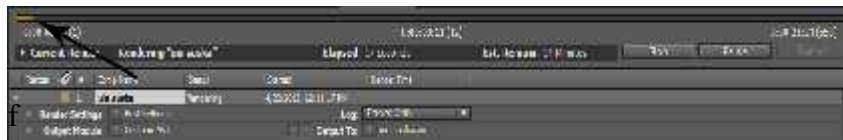
Gambar 35. Output atau save

Pada file name bisa diubah menjadi yang diinginkan, lalu tekan save. Pada menu output modul untuk mengubah type media dari avi, mpeg4, flv, atau yang lainnya,



Gambar 36. Type Output

Setelah itu dapat langsung kita render, dengan menekan pilihan pada menu disamping kanan atas



Gambar 37. Proses render

4. Bagaimana efek animasi yang terdapat pada after effect?

“efek yang ada pada after effect ini beragam, sesuai dengan kebutuhan, efek bawaan yang ada beragam seperti berupa expresi, fly, dan efek-efek lainnya. Tingkat kemudahan efek yang digunakan relative, sesuai dengan animasi yang dibuat”.(Izri, wawancara tanggal 5 april 2012)

“ after effect ini memiliki banyak efek yang kebutuhannya sesuai dengan penggunaannya pada animasi yang dibuat, serta efek ini memudahkan dalam proses pekerjaan” (wide, wawancara tanggal 12 april 2012)

“ efek yang terdapat pada after effect ini banyak akan tetapi efek yang ada hanya efek sederhana, namun walaupun sederhana yang bermain adalah kreatifitas penggunaannya”. (bayu, wawancara tanggal 12 april 2012)

“ efeknya banyak, bervariasi, mudah untuk digunakan” (Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012)

Efek animasi yang ada pada after effect ini bermacam-macam dan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan pengguna, efek bawaan yang ada seperti efek prespektif yang kegunaannya untuk mengubah sudut pandang dari kamera, efek keying yang berguna untuk mengubah latar belakang hijau atau biru menjadi latar belakang sesuai dengan keinginan. Efek yang ada lainnya bermacam-macam dan kemudahan penggunaannya sesuai dengan animasi yang dibikin dan seberapa banyak durasi yang dibikin pada naskah.

5. Plug-in yang seperti apa yang digunakan pada pembuatan animasi?

“plug-in ini adalah software tambahan yang dimasukkan pada sebuah software utama, plug in yang digunakan pada pembuatan animasi yaitu kemabli lagi pada animasi seperti apa yang akan dibuat dan plug-in after effect ini bermacam-macam ada trpocode particular, shine, 3d stroke, magic bullet, dan video copilot”. (Izri, wawancara tanggal 5 april 2012)

“ plugin yang digunakan bermacam-macam bahkan bisa menggunakan semua plugin yang ada pada, penggunaan plug ini sesuai dengan animasi yang ada” (wide, wawancara tanggal 12 april 2012)

“ pengguna plugin ini harus sesuai dengan dengan animasi yang akan dibuat atau bakal akan kita produksi” (**bayu, wawancara tanggal 12 april 2012**)

“ plug-in yang digunakan pada animasi tentunya plug-in yang dapat membantu dalam proses pembuatan animasi jika semuanya ya pakai saja.” (**Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012**)

Plug-in adalah sebuah atau seperangkat program aplikasi tambahan yang memberikan fitur-fitur atau layanan yang spesifik untuk meningkatkan fungsi dalam penggunaan adobe after effect ini, dan penggunaan plugin pada animasi tu sesuai dengan apa yang akan dibuat seperti apa animasi yang telah dibuat pada naskah dan script dan storyboard. dan tentunya plugin yang digunakan ini yang membantu dalam proses pembuatan animasi.

6. Bagian proses bagian mana yang membuat after effect ini menjadi efektif?

“bagian proses yang membuat efektif yaitu pada saat pembuatan dan pengeditan animasi, pemberian efek, serta pada penggunaan plugin yang bermacam-macam”. (**Izri, wawancara tanggal 5 april 2012**)

“ pada bagain pengeditan pemberian efek, dan panggunaan plug in”. (**wide, wawancara tanggal 12 april 2012**)

“ pada saat proses produksi animasi itu yang membuat menjadi efektif,pemberian efek, dan penggunaan plugin” (**bayu, wawancara tanggal 12 april 2012**)

“ proses yang membuat ketika pada saat penggunaan efek dan memasukkan plugin kedalam animasi yang akan kita buat”. (**Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012**)

Proses yang membuat after effect ini menjadi efektif ketika pada saat proses produksi naimasi itu dan ketika pada saat pemasukan efek sehingga animasi itu lebih imajinatif sehingga animasi itu terlihat sangat menarik dan memanjakan mata bagi yang melihat animasi tersebut.

7. Apakah after effect ini dapat meminimkan waktu pekerjaan editor?

“ iya sangat membantu dalam membuat iklan yang berupa animasi, dan cukup mempersingkat waktu pekerjaan proses editing karena efek yang ada memudahkan untuk berkreasi”. **(Izri, wawancara tanggal 5 april 2012)**

“membantu, karena hal yang susah bisa kita bikin manipulasinya dengan software ini sehingga tidak memakan waktu yang banyak, seharusnya jika kita ambil gambar atau video yang tidak mungkin kita ambil kita bisa membuatnya dengan menggunakan software ini. Begitu,” **(wide, wawancara tanggal 12 april 2012)**

“ sangat memudahkan para pembuat animasi, sehingga dapat memaksimalkan waktu, jadi pekerjaan yang lain juga bisa dikerjakan juga”. **(bayu, wawancara tanggal 12 april 2012)**

“ pada saat pekerjaan menggunakan software ini banyak hal yang membantu dalam proses produksi animasi seperti efek yang banyak, plug-in yang bermacam, tool yang gampang untuk digunakan, sehingga dapat meminimkan waktu”. **(Sumanan, wawancara tanggal 13 april 2012)**

Penggunaan software after effect ini dapat memudahkan penggunanya dalam membuat animasi sehingga pada saat pekerjaan atau memproduksi animasi dapat mempersingkat waktu dan gambar yang tidak mungkin bisa diambil maka bisa dibuat animasi rekayasa dengan menggunakan software after effect ini. Tool-tool yang ada juga memudahkan para pengguna atau *user* untuk mengerjakan animasi.

BAB IV

ANALISA DATA

A. Penjelasan.

Pada bab ini data yang telah disajikan pada bab III akan dianalisa pada bab IV ini agar dapat mengetahui apakah efektif software ini dalam penggunaannya di TVRI Pekanbaru, tentunya dengan menggunakan teori-teori yang ada pada bab I sebagai penguat analisa permasalahan tentang judul efektifitas penggunaan software adobe after effect dalam pembuatan iklan di TVRI.

B. Efektifitas Software Adobe After Effects Dalam Proses Pembuatan Iklan di TVRI Pekanbaru.

Pada bab ini penulis akan menganalisa kembali apa yang telah disajikan pada bab III sebelumnya, untuk menganalisis data ini dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan atau menggambarkan efektifitas dari *software adobe after effects* dalam pembuatan iklan di TVRI Pekanbaru.

“ Efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input “.

Kesimpulan dari definisi diatas, efektivitas merupakan pengaruh dari suatu kegiatan yang disampaikan oleh suatu media baik perorangan, media cetak, media elektronik, tatap muka dan sebagainya. Biasanya hasil dari efektifitas dapat dilihat setelah adanya reaksi dari komunikasi atau pemirsa, jika sesuatu pesan itu mendapat tanggapan atau dapat merubah komunikasi maka efektifitas tersebut dapat

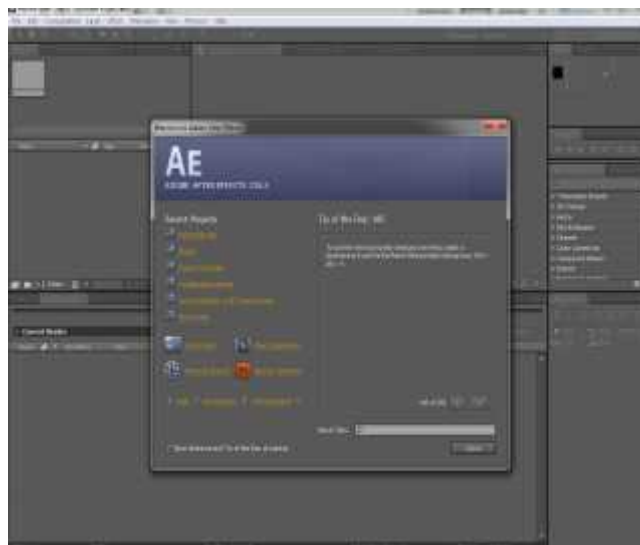
dikatakan mempunyai dampak. Sementara itu “efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.”(Abdurahman,2003: 92).

Fokus kunci penelitian Teknologi informasi adalah pemahaman yang lebih dari hubungan antara teknologi informasi dan kinerja individual. Agar teknologi informasi mempunyai pengaruh positif terhadap kinerja individual, teknologi tersebut harus dapat digunakan dan harus sesuai dengan tugas yang didukung.

1. Pengukuran efektifitas *software Adobe after Effects* dalam pembuatan iklan.

a. Feature mudah untuk dipahami

Dalam pembuatan iklan terutama menggunakan software yang peling kita lihat adalah bagaimana software ini bekerja dan membantu untuk menyelesaikan projek, bagaimana software ini dapat membantu mempercepat kerja pada saat pembuatan iklan. Maka dapat dilihat bagaimana bentuk dari software ini.



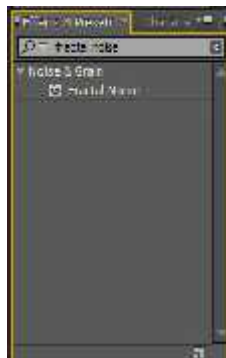
Gambar 38. Tampilan awal

Pada tampilan awal dapat dilihat dengan banyaknya menu pilihan yang dapat membantu langsung membuat project animasi ataupun mengembalikan data yang telah lama disimpan.



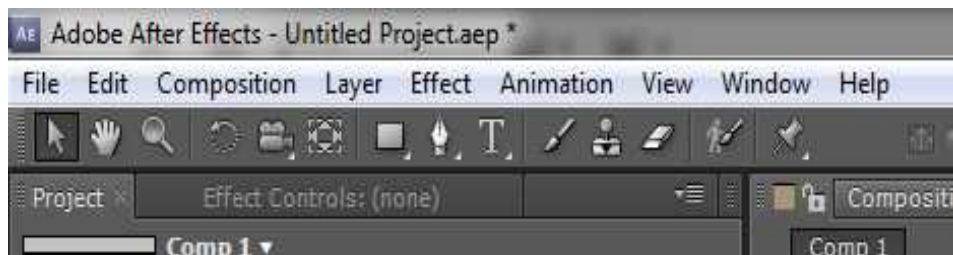
Gambar 39. Tampilan layer kerja

Pada gambar diatas tampilan dilihita beberapa palette atau pilihan menu yang sangat membantu dalam proses penggunaan software ini tanpa harus bingung, palette diatas sudah ada panel untuk animasi, panel untuk text, panel preview, panel monitor, panel timeline, timeline project, masing palette mempunyai fungsi yang berbeda-beda.



Gambar 40. Palette Effect & present

Palatte ini berguna untuk mencari efek animasi yang dibutuhkan hanya perlu mengetik nama animasi yang dibutuhkan. Dan pada palette ini terdapat palatte teks berguna untuk mengatur teks, baik mengatur ukuran, maupun jenis teks.



Gambar 41. Tools

Palette ini juga terdapat pada software-software sejenis sama lainnya, pada panel ini terdapat banyak alat yang dapat digunakan pada saat bekerja membuat animasi seperti terlihat pada gambar 41 diatas, ada kegunaannya untuk mengesesar kamera, brush, clont stamp yang berguna untuk menggandakan gambar, rotation tool untuk memutar sisi gambar atau video.

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab III pada prosesi pembuatan iklan animasi memerlukan bebarapa proses yang cukup panjang dari pmbuatan naskahnya, perencanaan bentuk animasi, efek yang digunakan, jangka waktu durasi iklan animasi maka kemudahan untuk membantu mempercepat pembuatan animasi pengenalan feature ini sangat diperlukan sehingga pengguna atau editor yang mnegggunakan tidak kewalahan terhadap waktu.

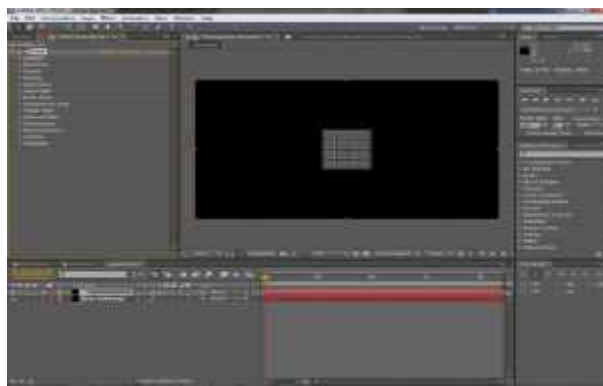
b. Animasi Mudah Dimodifikasi Oleh Editor.

Pada BAB I efektifitas menurut Abdurahman “ Efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input “

Dalam indikator efektifitas penggunaan software adobe after effect ini terdapat bagaimana kemudahan animasi untuk dimodifikasi oleh editor, dengan begitu kerja untuk membuat iklan tidak membutuhkan waktu yang lama menyelesaikannya. Didalam after effects banyak terdapat pengaturan animasi yang berguna untuk membuat dan merubah objek gambar atau video menjadi yang diinginkan pada oleh editor, seperti pada data yang disajikan pada bab sebelumnya yang mengenai proses pembuatan teks animasi, pada pengeditan animasi ada beberapa tahapan menu utama yang bisa dimodifikasi animasinya

a) Efek Trapcode Form

Untuk mengaktifkan efek ini mesti haru membuat layer solid terlebih dahulu. Layer solid berguna untuk sabagai dasar pondasi animasi dalam after effect ini, yakni pada Layer > New > Solid, pada layer preview akan tampak berwarna hitam, dan setelah itu baru bisa menggunakan efek trapcode form ini,



Gambar 42. *Trapcode form*

Pada BAB III hal.40 kegunaan trapcode form ini sudah dijelaskan yakni berguna untuk membuat animasi gelombang air, efek ini bisa dimodifikasi dalam bentuk lain dengan menggunakan efek control yang terdapat pada menu **Efect > Effect Control**,
Control,



Gambar 43. Efek control *Trapcode Form*

Parameter yang dapat diatur meliputi :

- a) **Base Form**, yang meliputi size x, size y, size z, size ini berguna untuk mengubah ukuran dari layer efek Form ini. Partikel in x dan y serta partikel z untuk mengubah volume jumlah titik-titik yang ada pada layer efek form ini.

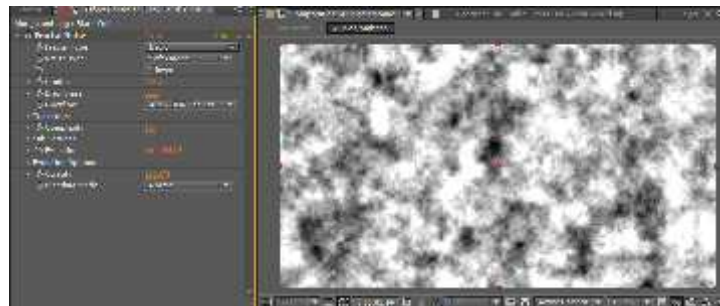
b) **Particle**, untuk mengubah ukuran titik-titik partikel dalam Form ini.

c) **Layer Map**, untuk mengabungkan efek fractal noise sehingga menjadi gelombang.

d) **World transform**, untuk mengatur posisi form dalam bentuk 3D.

b) Efek Fractal Noise

Pilih menu **Effect > Noise & Grain > Fractal Noise** pada menu paling atas, efek ini berguna untuk membuat dan mengatur irama gelombang yang ada pada trapcode form, atur parameter pada efek control.



Gambar 44. Efek Kontrol *Fractal Noise*

Ubah parameter pengaturan pada kotak efek control,

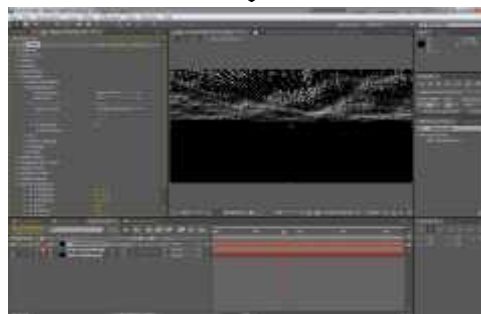
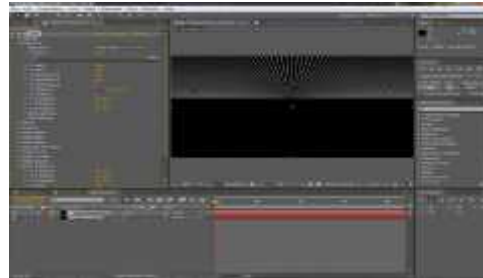
a) **Contrast**, kecerahan hitam dan putih noise

b) **Brightness**, kecerahan pada efek noise

c) **Evolution**, pergerakan efek noise

c) Penggabungan Komposisi

Yakni menggabungkan komposisi yang ada pada composition Form dan fractal menjadi sebuah gelombang yang bisa memanipulasi mata, dan penggabungan komposisi ini dimana masing komposisi sudah diature sebelumnya dengan pengaturan yang pas,



Gambar 45. Penggabungan Komposisi

Dalam komposisi ini yang mesti dilakukan yakni penambahan efek vector blur yang berguna untuk mengaburkan partikel pada titik gelombang Form.



Yang mesti

diatur pada efek vector blur yakni pada:

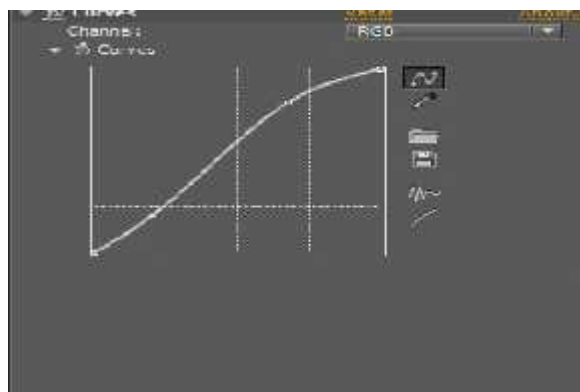
a) **Type**, bentuk blur.

b) **Amount**, ruas pengaturan blur.

Proses yang paling penting dalam pembuatan iklan ini yaitu pada proses mixing ini yang dimana seluruh penggunaan efek dan pengaturannya terdapat pada proses ini jika saat proses ini ada yang salah maka hasil yang didapat akan tidak sesuai dengan keinginan, untuk memperjelas tampilan animasi ini ada beberapa efek yang mesti dimasukkan kedalam composition ini

1. Efek Curve

Pilih menu **Effect > Color Corection > Curve**, efek curve ini berguna untuk menerangkan bagian yang gelap, serta mencerahkan layer animasi.



Gambar 46. Efek Curve

2. Efek Glow

Efek glow ini berguna untuk menerangkan animasi atau memancarkan cahaya animasi agar terlihat lebih jelas pada sisi animasi, seperti terlihat pada bab III penggunaannya pada animasi teks.

d) Proses Saving

Proses ini merupakan proses terakhir dalam pengerjaan yaitu proses penyimpanan data dalam bentuk digital video, yang pertama yang harus dilakukan adalah menekan menu composition > Make Movie maka akan muncul menu Box rendering pada timeline



Gambar 47. Rendering

Ubah pengaturan yang ada pada output modul jika ingin mengubah tipe file, dan pada Output to menu untuk pilihan dimana tempat penyimpanan data dan untuk mengubah nama file, dan menu render untuk memulai penyimpanan data dalam bentuk digital yang sesuai dengan diinginkan.

Pendekatan teori menggunakan uses and effect karena cocok terhadap permasalahan,

Uses and effect adalah pengembangan lain tentang penggunaan media oleh khalayak Severin Windhal (1979) mengemukakan model uses and effect (penggunaan dan efek) dengan lebih menekankan efek komunikasi massa.

Paradigma merupakan penggunaan jenis dan isi media tertentu, dalam situasi dan kondisi tertentu, untuk memenuhi fungsi, dengan harapan-harapan tertentu.

Dan kaitannya terhadap judul yang saya yakni pada penekanan efek dari komunikasi massanya yang dimana software ini berpengaruh terhadap iklan yang dimana iklan merupakan salah satu alat komunikasi massa yang banyak digunakan oleh khalayak luas.

C. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Efektifitas Penggunaan *Software Adobe After Effects* terhadap proses pembuatan iklan Di TVRI Pekanbaru.

a. Animasi mudah Dimodifikasi oleh editor

Dalam penggunaan software adobe after effect ini yang paling penting yaitu adalah pada saat penggunaan animasi, yang dimana animasi satu dengan animasi lain mudah untuk digabungkan atau diatur sedemikian rupa sehingga menjadi suatu hal yang sesuai dengan naskah apa yang telah dibuat pada saat perencanaan produksi. Pengaturan animasi terdapat pada efek control yang dapat diubah dengan mudah

b. Featur mudah untuk dipahami

Kemudahan para editor untuk dapat mengerjakan projek dengan mudah tidak tertinggal dengan pengenalan tampilan dari sebuah software, seluruh shortcut menu mudah ditemukan pada panel-panel luar yang ada pada *adobe after effect* ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

1. Dalam pembuatan suatu iklan animasi tidaklah semudah yang dibayangkan, ada tahapan proses pembuatan animasi dari pembuatan naskah, hingga pengeditannya, dan menggunakan software after effect ini membuat iklan ini menjadi lebih imajinatif, dengan membuat iklan menjadi sangat enak untuk dilihat.
2. Menggunakan software after effect ini pekerjaan editor menjadi lebih mudah, sehingga pembuatan iklan animasi ini dapat ditekan seminim mungkin, sehingga editor dapat mengerjakan pekerjaan yang lainnya.
3. Budget yang digunakan bias lebih murah dengan menggunakan software ini.
4. Tampilan atau Feature pada software ini sangat mempengaruhi keefektifannya.

2. Saran

1. Hendaknya TVRI memberikan pelatihan kepada editor mengenai tentang software yang berkaitan dengan editing seperti software after effect ini sehingga editor ini memiliki wawasan tambahan tentang animasi.

2. Agar anak-anak mahasiswa yang ingin melakukan TA TVRI diikuti sertakan atau diikuti sertakan terjun langsung dalam produksi program iklan di TVRI

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman ioemi, 1993, *Dasar – Dasar PR*, citra aditya baktim, Bandung
- Alo, liliweri, 1992, *Komunikasi Antar Pribadi*, citra aditya bakti, Bandung
- Burhan Bungin, 2008, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*, kencana, Jakarta.
- Hendratman ST, Hendi, 2009, *The magic of Adobe After Effects*, Informatika bandung, Bandung.
- Jefkins, Frank, 1996” *Periklanan*”, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Kasali, Rhenald, 1992, “*Manajemen Periklanan*”, PT.Pustaka Pertama Grafiti, Jakarta
- Kotler, Philip ,1987, *Dasar Dasar Pemasaran*, Edisi ketiga, Jiid II, Intermedia, Jakarta.
- Mon lee & Carla Johnson, 2004, *Prinsip – Prinsip Pokok Priklanan Dalam Perspektif Global*,
- Supaprto, M.Si, Tommy, 2008, *Berkarir dibidang broadcasting*, Media Pressindo, Jakarta
- Tri Atmojo MSi, Juwono, 2009, *Komunikasi Massa*, pusat Pengembangan Bahan Ajar, UMB
- (www.wikipedia.com)